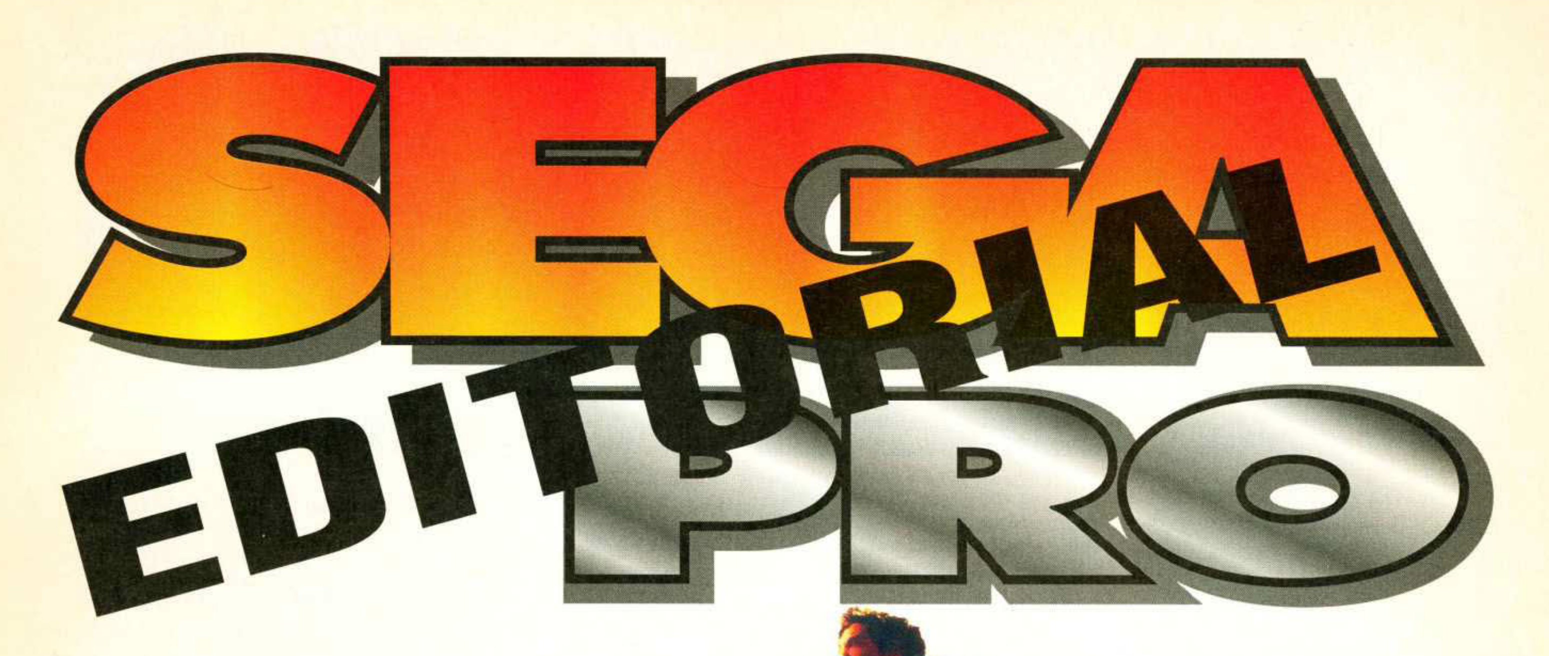


SEGA·SEGA·SEGA·SEGA·SE
NEUER LOOK!
SEGA PRO
JULI '94 7/94
DM5.80
ÖS 45,00 sfr 5.80
VORSCHAU:
ITCHY & SCRATCHY
VIRTUAL BART
THE INCREDIBLE HULK
TEST:
DAS DSCHUNGELBUCH
WORLD CUP SOCCER '94
UND MEHR!
EXKLUSIV!
LOST VIKINGS TIPS
WAHNSINN! MULTI
MEGA CDX ZU
GEWINNEN!
MEGA CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



Profi
Accessoires
SV 337 SN PRONEO II
Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm.
30 Programmschritte gespeichert
für SF II, Fatal Fury usw.
Jeder Gegner
ist zu schlagen!
unverb. Preisempf. DM 69.95
Auch für
MEGADRIVE
unter Art.-Nr.
SV 437
SV 439 SG PROPAD 2
Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive.
Super-Dauerfeuer, Sychronfeuer, Slow-Motion,
LED-Display. Alle Stufen durchspielen!
unverb. Preisempf. DM 39.95
SV 334
SN PROPAD
Inzwischen das
erfolgreichste Pad für
SNES und Megadrive
(SV 434).
unverb. Preisempf. DM 34.95
SV 338 Top-Fighter
Die kompromisslose Konsole für den
absolúten Profi mit Programmierung
für SNES und mit den superrobusten
Spielhallen-Mikroschaltern.
unverb. Preisempf. DM 149.95
SV 336 SN
Top-Konsole für SNES
mit „Digital Action
Learning System"
DM 99.95
unverb. Preisempf.
SV 907 Handy Boy
Was der Game Boy braucht:
Lupe, Licht, Stero-Sound,
Joystick, Feuerknöpfe und Gurt.
Alles in Einem.
unverb. Preisempf. DM 69.95
Jöllenbeck GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607
QUALITY JOYSTICK
Vertrieb nur über
den Fachhandel.
Erhältlich in allen guten Fachabteilungen
der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte
und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt,
Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann,
Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora,
Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount,
Vedes, CPS Heidak Köln.
SNES und Game Boy sind geschützte
Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist
geschütztes Warenzeichen von Sega.
Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222
Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674
Joyplus
SV 910 Handy
Power Kit II
Hat Platz im Game Boy
mit Batteriefachabdeckung
für 8 Stunden Spielzeit.
unverb. Preisempf. DM 39.95




Hallo,
wetten, daß Dir irgendetwas an dieser Ausgabe von Sega Pro merkwürdig vorkommt? Du hast recht: die Gestaltung hat sich geändert. Und wenn Du einzelne Beiträge liest, stellst Du fest, daß sich auch an den Inhalten etwas getan hat. Ein neues Sega Pro etwa? Aufgestylt? Angehübscht? Runderneuert?

Die Lösung des Rätsels ist ganz einfach: Sega Pro hat einen neuen Verlag, Alchemy Publishing. Sega Pro hat aber auch eine neue Redaktion. Wir wollen natürlich nicht der Versuchung erliegen, gleich alles anders machen zu wollen, als bisher . Aber einiges mußte verbessert werden. Und damit sind wir schon mal angefangen.

Zunächst haben wir die Gestaltung des Hefts verändert. Zu grelle, in die Augen stechende, Hinter-gründe und Grafiken flogen 'raus - stattdessen haben wir harmonischere Farbabstufungen gewählt.

Dann haben wir uns an die Inhalte gemacht. Unser Ziel war es dabei, Dich als Leser möglichst umfas-send über die von uns besprochenen Spiele zu informieren. Wir wollen nicht, daß Du Schrott kaufst - schließlich ist es Dein Geld, mit dem Du die Spiele bezahlst. Wir haben daher die Zahl der Previews erhöht und dieBewertung der Spiele verändert. Von diesem Heft an bistDu nicht mehr der Privatmeinung eines einzelnen Autors ausgeliefert, vielmehr wirst Du mit mehreren Bewertungen konfrontiert. Wir sind sicher, daß Du Dir auf diese Weise eher ein Bild davon machen kannst, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt. Und damit sich das viele Geld, das Du für Deine Spiele bezahlt hast, auch lohnt, haben wir den Umfang der Tips & Tricks erhöht. In diesem Heft findest Du alleine 15 (in Worten: fünfzehn) Seiten über Lost Vikings - eine komplette "Gebrauchsanweisung". Exklusiv!

Wir wollen auch mehr Hintergrundberichte bringen. In diesem Heft etwa kannst Du ein Feature über die grafischen Qualitäten der neuen Saturn-Konsole von Sega lesen. Du findest auch Berichte über Itchy & Scratchy, Virtual Bart, Hulk, Virtua Racing - Du siehst, wir sind zu allem fähig. Auch für die nächsten Ausgaben haben wir schon einige gute Ideen - Einzelheiten verraten wir aber noch nicht. Jeder hat schließlich seine kleinen Geheimnisse.

Mein Schreibtisch läuft über von Spielen und Manuskripten. Zwischen Kabelsalat und mehreren Aschenbechern und Tassen mit kaltem Kaffee liegen alle möglichen Konsolen. Chaos, zugegeben. Aber an der Wand über dem Schreibtisch steht deutlich unser Leitspruch: "Der Leser ist das Maß aller Dinge!" Das mag banal klingen - ist es aber nicht. Viele Journalisten vergessen allzu leicht, daß es nicht um die literarische Selbstverwirklichung geht, sondern um den Leser.

Wir wollen sachlich berichten und uns nicht am eigenen Wortgeklingel berauschen. Wir wollen Dir nicht unsere Ansichten unterjubeln, sondern Dir die Möglichkeit geben, Dir Deine eigene Meinung zu bilden. Wir sind unbestechlich, unparteiisch und unabhängig: Gefälligkeits-Stories für die Industrie sind bei uns nicht drin. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

Wir wollen das Heft weiter verbessern. Und das geht nur gemeinsam mit den Lesern. Wenn Du uns mit dem Ausfüllen des Fragebogens auf S. 32 hilfst, helfen wir Dir mit einem noch besseren Heft. Und vielleicht verhelfen wir Dir sogar zu einem Gewinn, den wir unter den Einsendern auslosen.

Viel Spaß beim Lesen





NUMMER 7 Juli '94

verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

anzeigen
SMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND

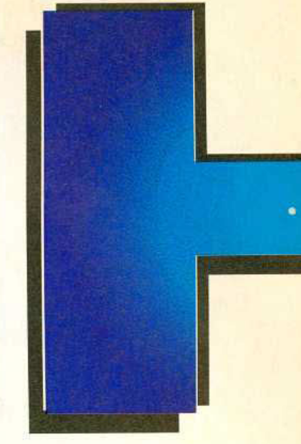
POSTFACH 3127
48581 GRONAU

TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

chefredakteur
PETER WOLTER
stellv. chefredakteur
MARTIN WILMER
team
HENDRIK MIERUCH
BÄRBEL KRÖMER
design
PHILIP PAISNEL

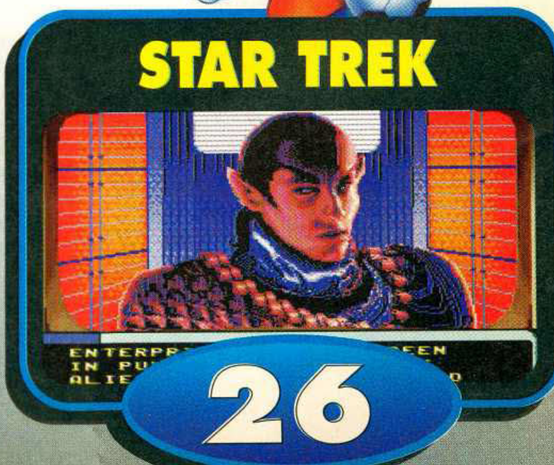
druck
ROTO SMEETS
SPORTLAAN 54, 5223 AZ
DEN BOSCH, HOLLAND
lithografie
*LASER* LINE (BAMBO)
HENGELO, HOLLAND
vertrieb
INLAND PRESSE VERTRIEB
WENDENSTRASSE 27-29
20097 HAMBURG
TELEFON: (040) 23 7110



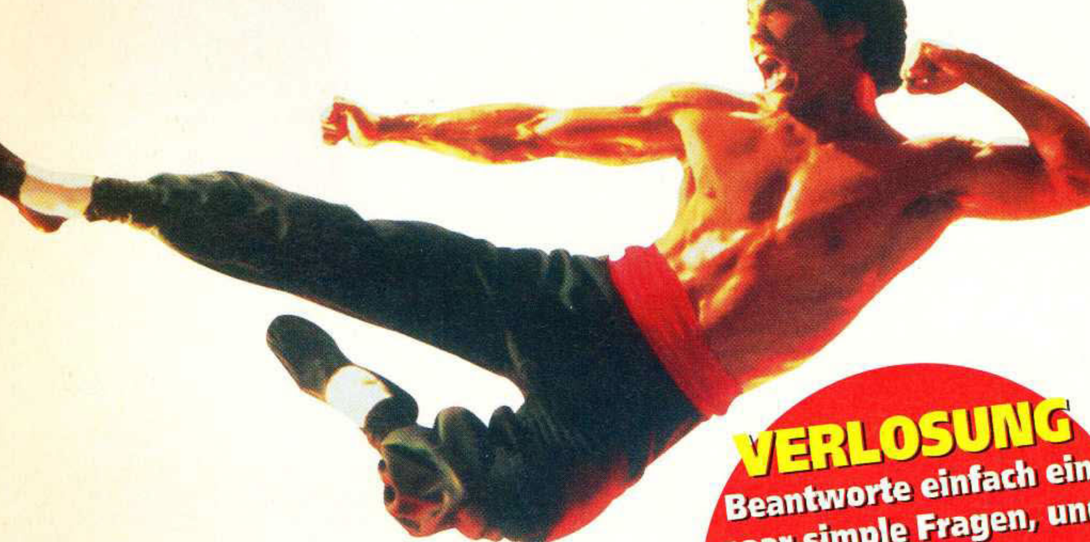









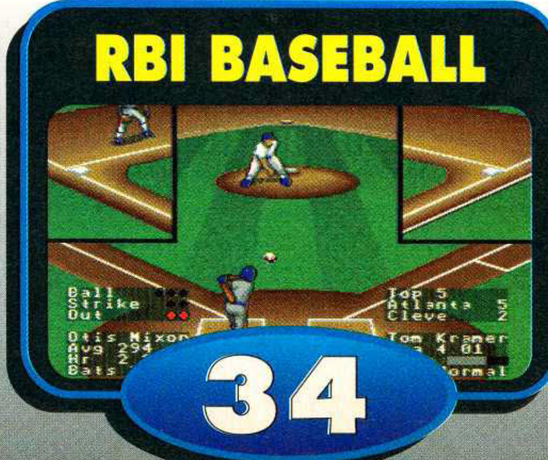
## VERLOSUNG

**Beantworte einfach ein paar simple Fragen, und Du hast beste Aussichten, einen Multi Mega CDX zu gewinnen. Viel Glück...**

# DRAGON

## Bruce Lee ist leider von uns gegangen, aber sein Kampfgeist lebt weiter - auf Virgin`s jüngstem Prügel-Knaller!




SEGA PRO

### MEGA DRIVE



### GAME GEAR



### MASTER SYSTEM





### MEGA-CD





### SATURN








# NEWS NEWS

NEWS NEWS

## ★★★ ECTS ★★★

# 16 BIT GAME GEAR & 32 BIT MEGA DRIVE IN VORBEREITUNG

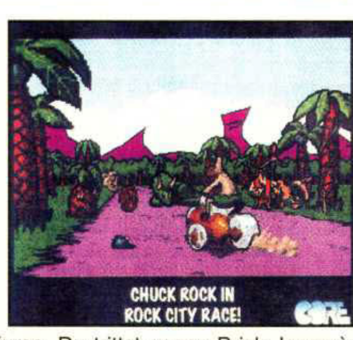
Der Alptraum über die Zukunft von Mega Drive, Saturn und Game Gear scheint vorüber. Erst kürzlich hat Sega allen Gerüchten den Garaus gemacht und die Zukunftspläne für ihre Konsolen-systeme enthüllt.

Zunächst einmal wird Sega in naher Zukunft ihren Verkaufsschlager Game Gear mit einem 16 Bit-System aufmöbeln, ein MD im handlichen Format, sozusagen. Außerdem hat Sega jetzt endlich nähere Angaben zum Mega Drive-Upgrade enthüllt - dem Mega Drive 32 (vormals auch Mars genannt). Dieses Gerät auf Cart-Basis wird in den MD eingesteckt und sorgt dann für volle 32 Bit Leistung, ähnlich dem Saturn. Nach Firmenangaben lassen sich so Spiele wie Virtua Racing, Daytona Racing und Virtua Fighters in Automatenqualität spielen. Der Mega Drive 32 wird ab Sommer zum Preis von DM 499,- erhältlich sein. Mit dem Saturn wurde uns eine High-End Multimedia-Maschine angekündigt, die zu einem Preis von ca. DM 900,- auss-chließlich CDs verarbeitet. Über die technischen Eigenschaften haben wir uns ja bereits vor einiger Zeit in unserem Saturn-Feature ausgelassen. Wir rechnen mit einer Markteinführung Anfang 1995.

▷ **Diese Phantomzeichnung zeigt in etwa, wie der neue MD-32 in Dein System gesteckt wird.**

# CHUCK WIEDER IM RENNEN

Auf der ECTS zeigten sich die Leute von Core Design mit frischem Optimismus; haben sie doch mit den aktuellen Versionen von Soulstar und Battlecorps zwei aussichtsreiche Kandidaten auf den CD-Markt gebracht. Interessante Neuigkeiten gab es auch über Chuck Rally, das komplett überarbeitet worden ist. Die vielen Previews in anderen Magazinen waren demnach einfach zu verfrüht, um aussagekräftige Fakten bringen zu können. Es gibt neue Strecken und Kurse. Du trittst gegen Brick Jaggar`s Fieslinge an, denen Du während des Rennens gnadenlos zusetzen kannst - eine Mischung aus Mario Kart und Road Rash.



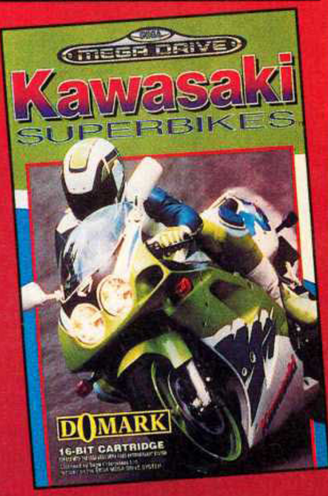

Skeleton Krew, ursprünglich als Amiga-Version konzipiert, ist ein neues Spiel für den Mega Drive. In dem isometrischen 3D-Shoot `em Up stehen viele Charaktere zur Auswahl, um die zahlreichen Levels zu bezwingen. Skeleton Krew wird voraussichtlich ab August erhältlich sein.



# DOMARK

Sie wollen`s wieder wissen! Domark steht mit Kawasaki Superbikes und Marko`s Magic Football für Mega Drive und Game Gear, sowie AV8B Harrier Assault für den Mega-CD in den Startlöchern. Dabei setzen sie ganz besonders auf Marko - lies den Review in dieser Ausgabe und entscheide selbst!





# TIME WARNER INTERACTIVE

Wer ist das nun wieder? höre ich Dich fragen. Nun, das ist Tengen unter einem anderen Namen. Time Warner, die Firma, der Tengen gehört, hat soeben Atari Games und Tengen zu einer großen Gesellschaft verschmolzen, die unbegrenzten Zutritt zum gigantischen Musik-, Film- und Literaturrepertoire von Warner hat.

Erstes Produkt aus einer Zusammenarbeit mit Mirage wird Rise of the Robots für den Mega Drive sein. Die Markteinführung ist für dieses Jahr vorgesehen. Mirage, verständlicherweise überglücklich über diese Kooperation, peilt die Veröffentlichung bereits für den Herbst an. Tengen beschert uns auch den spektakulären Lawnmower Man für den MD, eine stark verbesserte Version der schon hervorragenden SNES-Ausgabe. Interessant für Game Gear-Freunde: Road Rash 2 und PGA Tour Golf 2 werden ab November erhältlich sein.





# VIRGIN

Mit Spielen wie Aladdin hat die Firma Virgin ein erfolgreiches Jahr 1993 verzeichnen können, und ähnlich vielversprechend sind die Aussichten für dieses Jahr. Die Meldung des Monats ist aber die bevorstehende Veröffentlichung von Spot Goes To Hollywood und Cool Spot 3 für voraussichtlich April `95 (soll mal einer sagen, wir wären nicht die schnellsten, wenn`s um die News geht!). Erwärmen wird man uns in der kühleren Jahreszeit mit Demolition Man (Mega Drive und Mega-CD), Dragon (Mega Drive, Mega-CD, Game Gear), Goal!, Jimmy White`s Snooker (Mega Drive), Cannon Fodder (Mega Drive, Mega-CD), Links (Mega-CD), Lion King (Mega Drive, Master System, Game Gear) und Caesar`s Palace (Game Gear). Schöne Aussichten!










△ Brandheiße Virgin-Spiele, vorgesehen für Ende `94/Anfang `95.

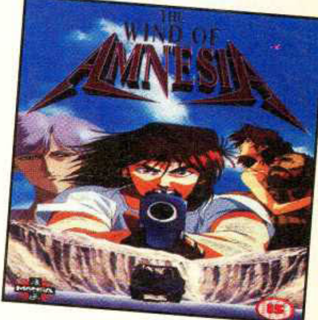
# MANGA-MANIE

Die Kollegen bei lassen nicht locker mit ihren Gratis-proben. In diesem Monat landeten die neuesten Episoden der unglaublich mono-tonen... tschuldigung, unglaublich populären Serie japanischer Filme auf unseren Redaktionstischen.

Zunächst wäre da der zweite Teil der Guyver-Serie - "The Ultimate Battle Machine" (wenn sie so ultimativ ist, warum hat sie nicht gleich alle in der ersten Folge getötet?). Ab Mai gibt`s zum Preis von DM 29,95. 30 Minuten Unterhaltung der martialischen Art.

Als nächstes ein Film über Gedächtnisstörungen: "Wind of Amnesia". Hört sich schon viel besser an. Erzählt wird die Geschichte von...äh...hm, ja, und der hat Sprache, Vernunft und alles Wissen aus den Köpfen der Menschheit geblasen. Einer hat dies-en...dingens...überlebt, und der Film beschreibt seine Bemühungen, die menschliche Rasse neu zu erziehen. Dabei stellt sich auch heraus, was das für ein Wind (!) war und warum er blies. 90 Minuten davon kosten DM 49,95 -.

In Dangaion geht es um vier junge Damen, die - wenn sie




zusammenkommen - zur ultimativen Waffe werden. Wenn Dich diese Story über interstellare Maschinen, Androiden und Transformer interessieren könnte, dann spare schon mal DM 49,95- für die 90 min.

Die Schlußnummer bildet Rumik World: Mermaid Forest. Ein armer Bursche, Yuta geheißen, wird nach dem Verzehr eines Häppchens Meerjungfrauenfleisches unsterblich. Der Ultra-Chauvi verbringt die nächsten Jahrhunderte damit, eine andere Meerjungfrau zu finden, um mit ihr zusammenzuleben (aber wer wagt sich schon an so einen alten Knaben ran). 50 anrüchige Minuten kosten Dich (der Du schon 18 bist) ganze DM 39,95-.

●Dankeschönan Game syndicate (02626 - 1320)

# KURZ BELICHTET!

**Die Nummer 1:** European Computer Trade Show (ECTS).
**Wann:** Zweimal im Jahr.
**Anlaß:** Vorstellung der neuesten Entwicklungen im Computer- und Videospielbereich.
**Zweck:** Leute treffen sich, lsich was in die Tasche lügen und mächtig Kohle machen .
**Warum?** Es gibt jede Menge zu schlucken.
**Also worum geht`s?** Die Idee ist, daß Softwarefirmen ihre Spiele für die nächsten sechs Monate den Vertretern von Handel und Medien präsentieren.
**Wichtig?** Unheimlich. Dort trifft sich alles, was Rang und Namen hat. Mit Leuten aus aller Welt werden Verträge geschlossen.
**(Gähn) Was passiert sonst noch interessantes?** Nun, Sega führte ihr neues MD-Upgrade einem ausgesuchtem Publikum (z. B. SEGA PRO) vor, Psygnosis erzählte über Lemmings 2 und Second Samurai, Virgin schwärmte von Cannon Fodder und Accolade von Bubsy II.
**Und sonst?** Ähm, Jesus Jones waren am Codemasters-Stand, die Fantastischen Vier bei Domark, Eberhard Zimmermann bei...
**Ehrlich???** Nein, war nur`n Späßchen.
**Alles in allem:** Eine Horde Alkoholiker trifft sich für drei Tage und nennt das Arbeit? Genau.
**Nicht zu verwechseln mit:** CSU, ABC, dem wahren Leben.
**Würde wahrscheinlich sagen:** "Her mit der Knete, aber rapido!"
**Würde wahrscheinlich nie sagen:** "Die Runde geht auf mich."




# CYBERDREAMS



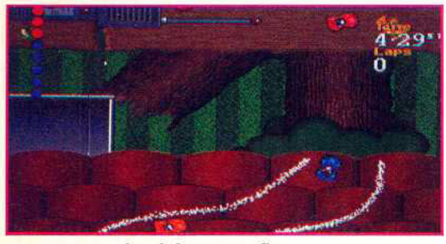
Alle Fans von H. R. Giger (der wunder-voll verrückte Künstler aus Zürich, bekannt u. a. durch seine Arbeit an den Alien-Filmen) aufgepaßt! Er leiht seine Schaffenskraft der Mega-CD-Konversion von Dark Seed, einem Grusel-Abenteuer, das in einem von Aliens heimgesuchten Gebäude spielt. Cyber-dreams plant die Veröffen-tlichung noch in diesem Jahr.

Ihr zweiter Hitkandidat für den Mega-CD ist CyberRace mit Grafiken von Sid Meade, der bereits bei Filmen und Serien wie Blade Runner und Star Trek: TNG mitgearbeitet hat. CyberRace ist ein Rennspiel in der Zukunft, wo Du auf der gefährlichsten Rennstrecke der gesamten Galaxie gegen alle möglichen Gegner kämpfen mußt. Veröffentlichung demnächst!

**BLITZMELDUNG**

Konami arbeitet an einem Nachfolger für Rocket Knight Adventures. Das Game heißt Sparkster und wird wohl rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft für MD-Besitzer erhältlich sein.

# CODEMASTERS



▽ Arnie Aardvark beim Ausflug in`s Spielzeugland in Codemaster`s Abenteuer.

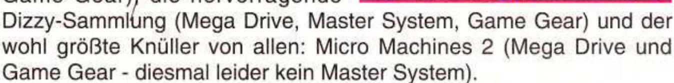






Auf der letzten ECTS wollten`s die Codies aber wissen! Diverse Popstars und andere bekannte Größen waren aufgeboten, um die Produkte des Hauses mit ihrer Gunst zu schmücken. Mike Edwards von Jesus Jones half dabei, Pete Sampras Tennis (Review in dieser Ausgabe) zu promoten und die J*Cart, das 4-Spieler-Gerät, auf das die Codies so stolz sind, zu präsentieren.

Unter den weiteren Produkten befinden sich Global Golf (Mega Drive, Master System, Game Gear), Sink or Swim (Mega Drive, Game Gear), die hervorragende Dizzy-Sammlung (Mega Drive, Master System, Game Gear) und der wohl größte Knüller von allen: Micro Machines 2 (Mega Drive und Game Gear - diesmal leider kein Master System).





# NICK FALDO`S GOLF

Grandslam, die Entwickler und Programmierer der Amiga- und CD32-Versionen, bemühen sich um einen Lizenzvertrag für eine Mega Drive-Ausgabe, die in näherer Zukunft in den Handel kommen soll. Das Spiel wurde, gegenüber der Amiga-Version, mit einer leichteren Schwungkontrolle ausgestattet (nicht daß uns Profis der Amiga-Schwung schwergefallen wäre!!!). Die Grafiken sind so hervorragend wie die des Originals. Der Sound wurde ebenfalls leicht verändert - die Vögel zwitschern nicht mehr (offenbar ist das einigen Leuten auf den Keks gegangen). Ein Pfeil zeigt jetzt an, wo das Loch ist, das unschlagbare Gameplay ist allerdings unverändert übernommen worden.

Mehr dazu später. Achte auf unsere exklusive Berichterstattung in den kommenden Monaten!

▷ Nick Faldo mit lakonischer Miene.






# ITCHY & SCRATCHY

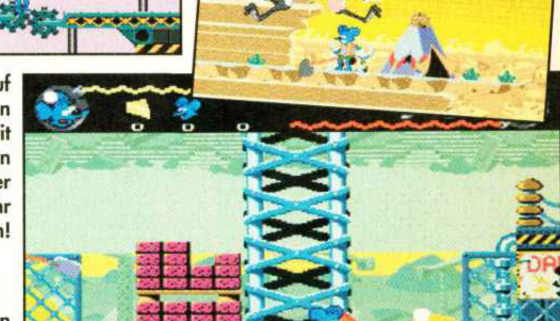
**In uralten Zeiten gab es einmal einen Zeichentrickfilm namens Tom und Jerry. Wie jeder weiß, ging es darin um den Kampf zwischen einer Katze, einer Maus und dem Hund Spike. Und jetzt schreiben wir das Jahr 1994 und schon wieder kommt so eine Katze/Maus-Geschichte auf den Markt: Itchy und Scratchy, aus der Simpsons-Fernsehserie. I & S entsprechen etwa dem von Tom & Jerry vorgegebenen Strickmuster - allerdings geht es bei ihnen viel gewalttätiger zu. Der Film wäre sogar über weite Passagen hin geradezu krankhaft zu nennen - wenn Itchy und Scratchy nicht so zwerchfellerschütternd witzig wären. Enthauptungen und Verstümmelungen kommen reihenweise vor - Peter hat sich mal umgesehen, was Acclaim aus dem Stoff macht.**

Bart und Co sind weg vom Fenster, Krusty the Clown ist abgemeldet. Vorhang auf für Itchy und Scratchy, die Einzigartigen, die Unnachahmlichen! Hier stehen sie, voller Energie und sprungbereit - scharf darauf, Dich im Juli auf Mega Drive und Game Gear beglücken zu dürfen.

Du mußt Itchy, die Maus, durch zahlreiche Plattformen führen, hier und da Waffen mitgehen lassen und Dich mit allen nur denkbaren Brutalos herumprügeln.

▽ Halte Dir dieses Krallen-Vieh mit dem Tomahawk vom Leibe.

△ Achte auf Scratchy. Er kann jeden Moment mit seinem dicken Hammer auftauchen. Sehr unangenehm!



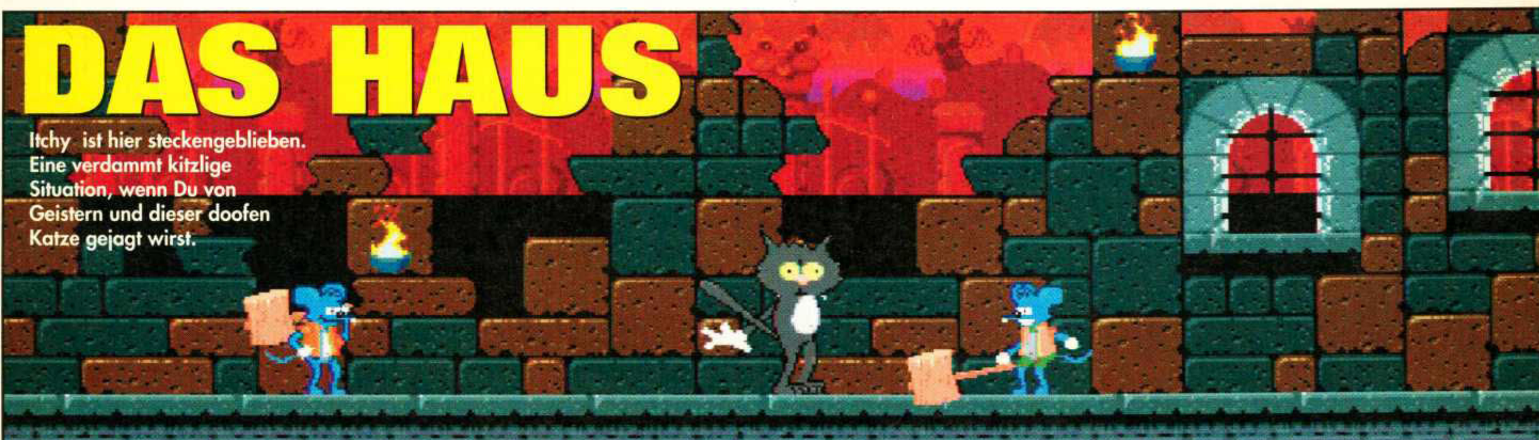
▷Unter Wasser macht es mehr Spaß. Achte auf den Katzenfisch! Unter Muscheln sind schöne Dinge versteckt ...



## ALLES IN EINEM SPIEL

Itchy & Scratchy kommt auf einer 16 Mbit-Cartridge für den Mega Drive und auf einer 4Mbit-Cartridge für den Game Gear auf den Markt. Das Spiel erstreckt sich über neun Level (logo, Katzen haben ja auch bekanntlich neun Leben). Hauptziel ist es, Scratchy so oft wie möglich um die Ecke zu bringen und dabei aber seine zahl- und gnadenlosen Angriffe zu über-leben.

Jeder einzelne Level stellt eine Episode dar - wobei jedesmal andere klassische Zeichentrickserien parodiert werden. Und dann gibt es noch die unvermeidbaren Level-Guardians - normalerweise ist das Scratchy höchstpersönlich auf irgendeinem monströsen Fahrzeug.



## DAS HAUS

Itchy ist hier steckengeblieben. Eine verdammt kitzlige Situation, wenn Du von Geistern und dieser doofen Katze gejagt wirst.



◁ Hüte Dich vor diesem fetten Untier, das unberechenbar durch die Gegend tobt.

▽ Quiek! Scratchy ist mit seinem dicken Hammer hinter mir her.

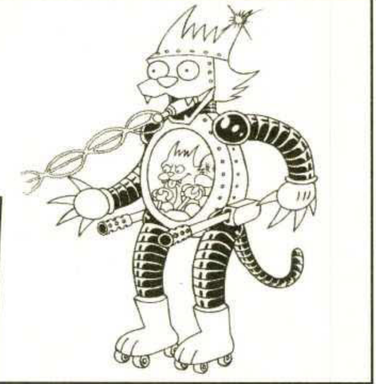
△ Im Grunde ist das Spiel ein Plattformer zum Hüpfen - es sollen aber noch viele andere Elemente hinzukommen.

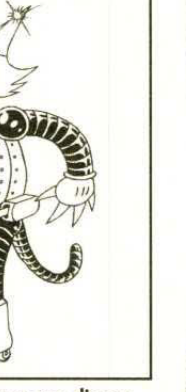
## VERGLEICH

Itchy & Scratchy wird sich wohl am ehesten gegen Ren and Stimpy, Desert Speedtrap, Aladdin oder das Dschungelbuch behaupten müssen. (Diese Liste läßt sich natürlich mühelos fortsetzen.) Aber das Spiel ist erst noch in der Entwicklung, so daß ein bewertender Vergleich mit Sicherheit zu früh käme. Aber von dem ausgehend, was wir bisher gesehen haben, können wir schon heute sagen, daß die Grafik sich mit den besten Passagen in Ren and Stimpy mindestens messen kann. Sogar in diesem frühen Entwicklungsstadium können wir die Behauptung wagen, daß Ren and Stimpy dagegen blaß aussehen wird.

△ Hier haben wir Scratchy als Wächter am Ende eines Levels.

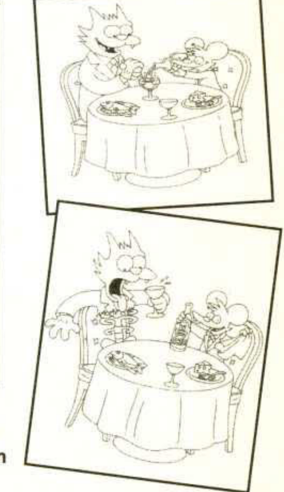
△ Und hier sind wir wieder unter Wasser. Im Augenblick hat Scratchy noch keine Probleme mit der Atemluft - das kann sich aber noch ändern.





△ Und hier ist wieder einer von diesen ekelhaften End-Level-Wächtern. Scratchy ist hier in die Rolle eines furchterregenden Kampf-Roboters geschlüpft.

▽ In aller Gemütlichkeit verabreicht Itchy hier seinem besten Freund eine Flasche mit konzentrierter Säure. Das Resultat war ja zu erwarten ...





Der arme alte Scratchy kriegt in diesem Spiel ganz schön was ab.






# DIE LEVELS

**MITTELALTERLICHES DORF -** Hier könnt Ihr Euch gegenseitig durch Türme und Gräben, über Zinnen und Zugbrücken jagen. Ihr mußt kochendem Öl,Folterkammern, Katapulten und eisernen Jungfrauen aus dem Weg gehen. Am Ende des Levels wartet Scratchy auf einem Trojanischen Pferd.

**SPANISCHE GALEONE -** Halte die Augen offen! Hier wimmelt es von Papageien, Enterbeilen und Kanonen. Und wenn Du nicht aufpaßt, mußt Du über die Planke laufen. Am Level-Ende lauert Scratchy mit einem Piraten-Holzbein.

**FABRIK -** Hier gibt es Taktstraßen, Förderbänder und Maschinen. Es gibt auch Gabelstapler und alle zusammen warten darauf, Scratchy dosenfertig für eine Sardinenbüchse zu portionieren. Der Boss vom Level-Ende ist hier eine Maschine oder ein Gabelstapler.

**WILDER WESTEN -** Vorsicht ist hier angesagt. Hüte Dich vor den Kisten, den Ballermännern, den Totempfählen, den Tomahawks und so weiter. Und am Level-Ende wartet wieder Scratchy.

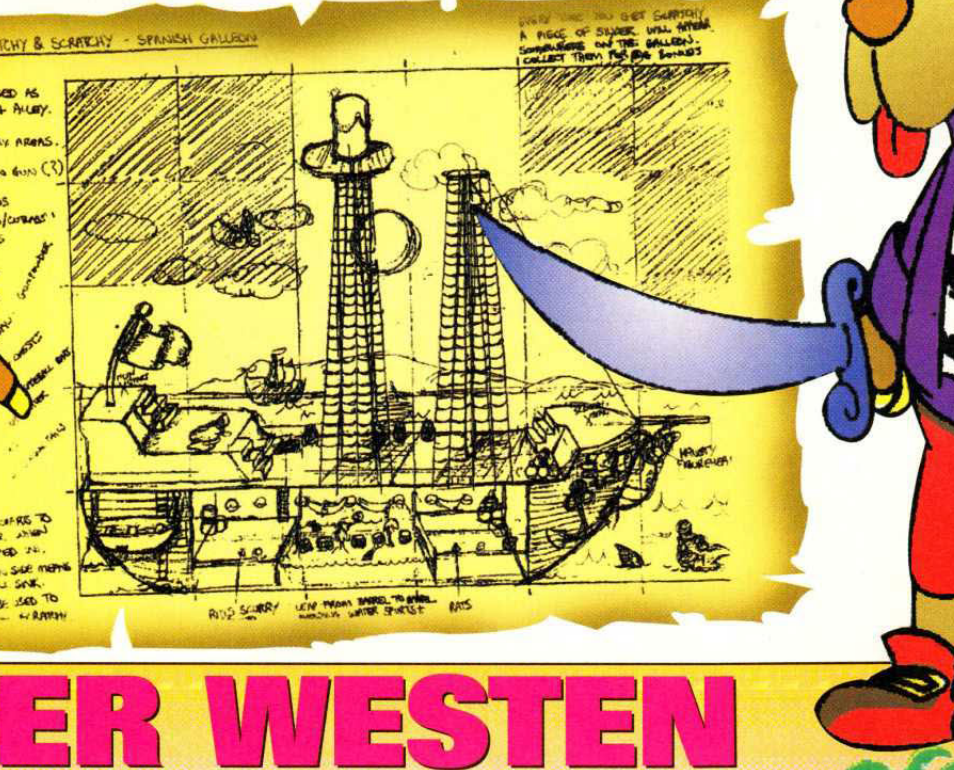
**UNTER WASSER -** Hier kannst Du Dich durch ein altes Wrack bewegen. Vermeide dabei den Kontakt mit Aalen, Katzenfischen, Felsen, Hummern, Harpunen, Minen und dergleichen. Und zum Schluß begegnest Du dann wieder Scratchy, diesmal in einem Mini-U-Boot.

**WELTRAUM -** Dieser Level ist noch nicht ganz fertig, wird sich aber in einer Raumstation oder auf dem Mond abspielen. Die Dinge, nach denen Du hier suchen mußt, sind Schwerkraft, Todesstrahlen, Laser usw. Scratchy schlüpft als Level-Boss in einen Roboteranzug.

**PRÄHISTORISCHE LANDSCHAFT -** Auch dieser Level ist noch nicht fertig. Achte auf Dinosaurier, Keulen und Feuersteine. Am Ende des Levels kommt Scratchy in einem Schildköten-Fahrzeug.

**DAS HAUS -** Sieht aus wie der Haushalt von Simpson's, mit Küche,Schlafzimmer usw. Dies ist der allerletzte Level. Wie der Boss vom Ende des Levels aussieht, ist noch nicht entschieden.

**BELOHNUNGEN -** Krusty der Clown zählt hier die Bewertungen und Bonusse zusammen (dafür, daß Scratchy mit jeder erreichbaren Waffen umgelegt wird).




# WILDER WESTEN

Diese Karte zeigt den ersten Teil des Wildwest-Levels in all seiner grandiosen Schäbigkeit. Die Grafik sieht hier besonders hübsch aus - nicht nur wegen der gut animierten Figuren, sondern auch wegen des Parallaxen-Scrolling.

Scratchy läßt sich nicht von den Messern, Äxten und Ballermännern beeindrucken. Er droht mit dem Hammer.

Hier kannst Du für kleine Bonus-Wohltaten Dinge mitnehmen. Traurigerweise verschwindet Scratchy nicht vom Bildschirm, wenn er tot ist.



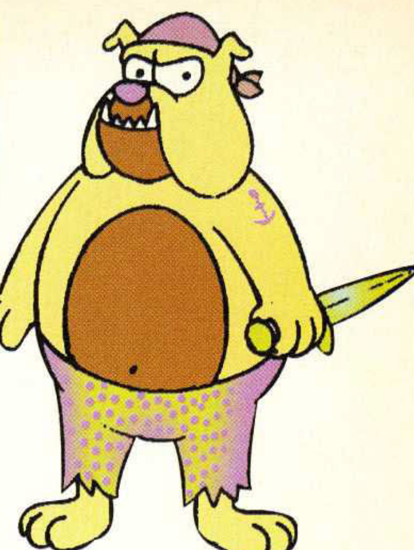
△ Sei vorsichtig mit dem Giftmüll! Wenn Du nicht aufpaßt, erfährst Du, was Dir das Teufelszeug antun kann.



△ Auch so etwas kann hier passieren.



△ Verdammt, jetzt hat mich diese dämliche Katze doch noch erwischt.



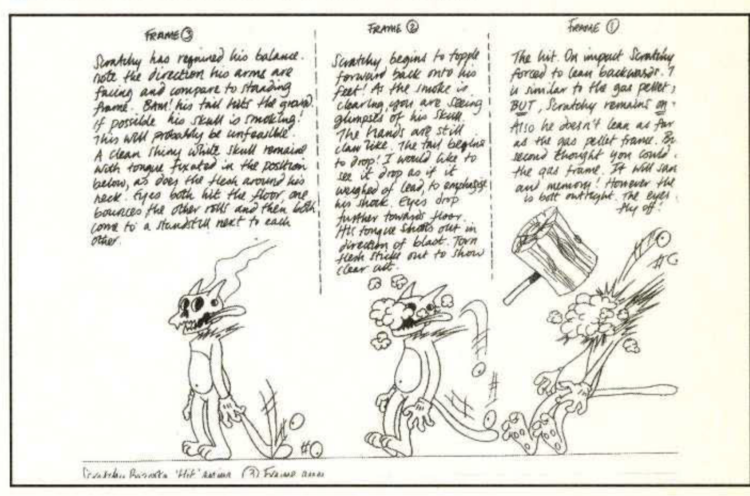


△ Hüte Dich vor den körperlosen Geistern, die überalle umherschweben und nur Ärger bereiten.

# HINTER DEM VORHANG

Itchy and Scratchy wird in Amerika entwickelt. Der Erfinder der Simpsons, Matt Groening, überwacht die gesamten grafischen Arbeiten, um sicherzustellen, daß die Atmosphäre und der Stil der Fernsehserie erhalten bleiben. Hier sind einige der ersten Entwürfe: Eine Level-Zeichnung (die spanische Galeone) und einige Animations-Ideen.

Auf der spanischen Galeone z.B. rennst Du über und unter Deck und enterst in die Takelage auf. Du mußt über die Planke laufen, mit Enterbeilen und Kanonen kämpfen und begegnest sprechenden Papageien. Und immer ist es das Ziel, irgendwann das Monster Scratchy zu fassen zu kriegen.







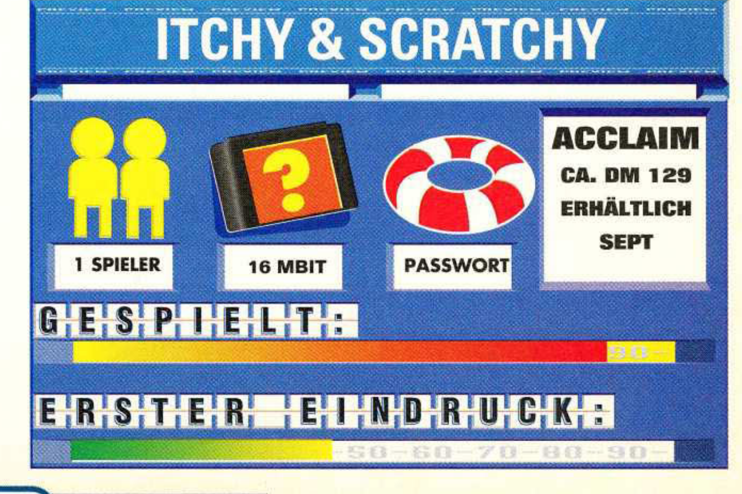
◁ Aua! Hier fliegen Scratchy die Augen aus der Stirnhöhle. Im Spiel wimmelt es nur von solchen Gags.



▽ Itchy hat einen ganz schönen Bums, sogar mit diesem Hämmerchen.



Die Hintergründe wurden farbig in der Parallaxen-Technik gezeichnet. Sie sind klar und deutlich und nett gemacht.






**Nach Bart vs the World und Bart vs the Space Mutants wurde es höchste Zeit für einen weiteren Auftritt der Simpsons auf dem Mega Drive! Zwar könnte man meinen, Simpsons-Schöpfer Matt Groenig und die amerikanische Fox TV hätten mittlerweile genug Geld an uns verdient, aber was ist heutzutage schon genug? So macht sich denn die kleine, gelbe Knalltüte namens Bart auf in ein neues Abenteuer, verursacht neues Chaos und geht den Mitschülern der Springfield-Schule in gewohnter Manier auf den Keks. Martin hat sich diesen sympathischen Antihelden einmal aus der Nähe angeschaut.**






△ Ernsthafte Konkurrenz für Mad Max - hier kommt Doomsday Bart!




▷ Der entzückende Bartasaurus ist bemüht, nicht als prähistorisches Frühstück zu enden.

Selbst die chaotischsten Schüler der Springfield Elementary sind ab und an durchaus imstande, dem Unterricht beizuwohnen und sogar gewisse Lernerfolge zu zeitigen. Bisweilen war man von Lehrerseite bemüht, den Schülereifer durch Prügelstrafen und andere sadistische Auswüchse wachzurufen. Aber neueste Erkenntnisse der Pädagogik lassen auch andere Mittel und Wege sinnvoll erscheinen, z. B. die Springfield Science Fair, wo die Schüler spielerisch in die Geheimnisse der Naturwissenschaften eingeführt werden.

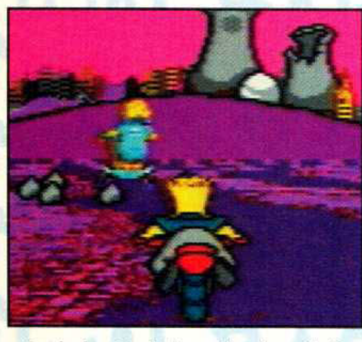
Während einige Schüler mit Tennisbällen Schwarze Löcher basteln oder Vulkane aus Pappmaché, arbeitet Klassendepp Martin (hä?) an einem etwas ausgefalleneren Projekt - eine Virtual Reality-Maschine.

Nun, der Name des Spiels deutet bereits an, daß Bart ein bedeutsames Zusammentreffen mit diesem kleinen Wunderwerk der Technik haben wird...









△ Dreh den Gashahn voll auf und laß die anderen Deine Auspuffgase schnüffeln!







◁ Achte auf Felsen und gefräßige Tiere, die Dich unsanft aus dem Rennen werfen wollen.




▷ An der Großfleischerei verwandelt sich Bart ungünstigerweise in ein Schwein.

# UND DAS STECKT

Virtual Bart erscheint als 16 Mbit-Cart für den Mega Drive und erstreckt sich über sechs Levels. Das Gameplay wechselt von Rennsequenzen á la Mario Kart über Plattform-Abschnitte bis zum Tomaten-werfen im Shoot `em Up-Stil. Gefangen in der virtuellen Welt sinkt Barts Energie mit jedem Treffer, den ihm seine Gegner zufügen. Jedoch gibt es zum Ausgleich auch Bonusse, darunter Virtual Corndogs für Extraleben und Virtual Computer Disks für zusätzliche Anläufe im Level. Bei einem Totenschädel mit gekreuzten Knochen verliert Bart allerdings eines seiner Leben.

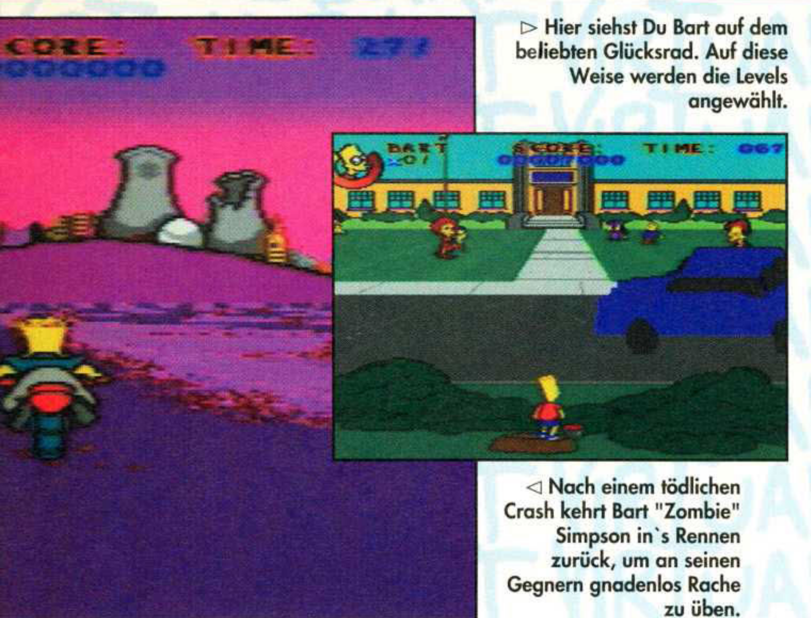



△ Mach Dich bereit zum Angriff und knöpf Dir das Go-Kart vor!




Da lacht das Herz des Waffennarrs. Hast Du etwas Geld dabei?

Hier erhältst Du einen vagen Eindruck von dem, was Dir noch bevorsteht.




▷ Hier siehst Du Bart auf dem beliebten Glücksrad. Auf diese Weise werden die Levels angewählt.

◁ Nach einem tödlichen Crash kehrt Bart "Zombie" Simpson in`s Rennen zurück, um an seinen Gegnern gnadenlos Rache zu üben.



# DIE LEVELS

In diesem Spiel nennen sich die Levels "Programs" (muß wohl was mit dem VR-Thema zu tun haben). Am VR-Glücksrad (Abb. oben) entscheidet der Computer, welchen Level Du spielen wirst. Da das Ganze eine zufällige Angelegenheit ist, weißt Du nie im voraus, was Dich erwartet.

Die Cartridge ist zwar noch nicht ganz fertiggestellt (es wird noch am Gameplay gebastelt), aber hier hast Du schon einmal einen vorläufigen Überblick, wie die Levels aussehen werden.




△ Im Übungsmodus kannst Du Deine ersten Gehversuche in den Levels vornehmen.

## JURASSIC BART:



Ursprünglich sollte Martins VR-Programm ein lehrreicher Ausflug in das Jurazeitalter sein. Durch Barts fachmännische Fummeleien wurde das Programm jedoch verändert. Als Bartasaurus muß er sich nun gegen Raubsaurier, Triceratopse, Flugechsen, Rieseninsekten und gewalttätige Höhlenmenschen (die gab`s da also auch schon?!) zur Wehr setzen.

Auch vor Lavamassen und radioaktivem Abfall (jetzt aber!) mußt Du Dich in Acht nehmen. Angriffe führst Du mit einem Schwanzschlag aus, Gefahren vermeiden kannst Du durch Ducken oder seitliches Ausweichen.

## DOOMSDAY BART:



Dies war eigentlich ein Lehrprogramm zur Atomphysik. Durch Barts Eingriffe explodierte allerdings der Reaktorkern und hat ganz Springfield verseucht.

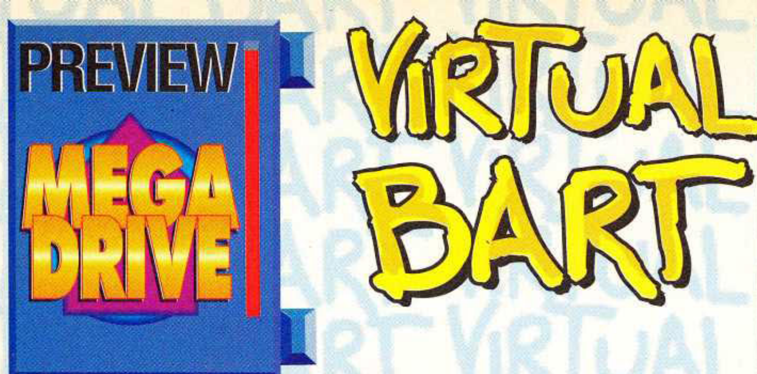
Die Bewohner der zerstörten Stadt kämpfen um`s Überleben und um die knappen Vorräte. Nelson, Jimbo und Kearney sind die Herrscher der Straße und vernichten jeden, der ihre Wege kreuzt, radioaktive Tiere halten Ausschau nach leichter Beute, aber mit Doomsday Bart will sich keiner der Einwohner anlegen. Er ist der härteste und brutalste Fighter auf zwei Rädern.

Du steuerst Bart, der mit seinem Motorrad auf den Straßen patrouilliert. Jedoch solltest Du rechtzeitig zu Krustys Clownshow daheim sein. Also, Gas geben, Wasserbomben feuern und ab nach Hause!




△ Hier kommt Krusty mit seinem häßlichen Schweinetreiber. Grund genug für Bart, der Tierbefreiungsfront beizutreten und seine Schweinekumpels zu retten.

◁ Kleine Handgreiflichkeiten während des Rennens zeigen leider keine besondere Wirkung. Schade!




## MOUNT SPLASHMORE:

Mit diesem Programm wollte Martin die Dynamik von Flüssigkeiten anschaulich machen. Bart hat daraus einen feuchten Alptraum in einer Wasserrutsche geschaffen.

Du mußt durch die Röhre rutschen und sie verlassen haben, bevor der Freizeitpark schließt. Dabei kommen Dir unangenehme Objekte in die Quere, die Deine "Vorrutscher" hinterlassen haben. Die Farbe der Röhre zeigt an, wie weit Du vorangekommen bist. Achte auf übergewichtige Zeitgenossen, die das Rohr verstopfen, falsche Abzweigungen und anderes wirres Zeugs. Steuern kannst Du das Rutschvergnügen mit den Richtungstasten. Wenn nötig, läßt sich auch das Tempo bremsen.

## PORK FACTORY BART PIG:



Als Schwein muß der arme Bart ein ursprünliches Lehrprogramm über die moderne Fleischverarbeitung durchleben. Dieser Level ist eine Freude für Vegetarier, denn Bart muß seine Schweinefreunde befreien, sowie dem Fleischwolf und der Räucherkammer entgehen.
Krusty übernimmt hier die Rolle des Betriebschefs, der mit einem Viehtreiber häßlich zur Sache geht. Unterstützt wird er dabei von einer ganzen Horde an Arbeitern.
Du kannst Dich mit gezielten Mais-Schüssen zur Wehr setzen.

## VIRTUAL CLASS PICTURE:



Durch Barts verhängnisvolles Herumhantieren wurde ein Foto zum Leben erweckt, auf dem Bart unschuldige Passanten mit Tomaten bewirft. Glücklicherweise wird er von Büschen geschützt, so daß niemand ahnt, wer der Übeltäter ist.

Aber Vorsicht! Wenn Du Rektor Skinner, Mrs. Kraboppel, Chief Wiggum oder Gärtner Willie erwischst, ist der Spaß vorbei. Mit den Richtungstasten kannst Du zielen und Deine Reichweite wird durch gelbe Linien angezeigt. Und immer feste drauf!!!

## BABY BART:



Zurück in die Kindheit, wo Bart sich zwecks Verfolgung eines Eiscremewagens von Baum zu Baum und über Wäscheleinen hangelt. Hüten muß er sich dabei nicht nur vor den Vögeln - auch Homer ist ihm auf der Spur, um ihn heute mal ganz besonders früh in`s Bett zu schicken.

Außerdem trifft Bart auf streunende Hunde und Katzen, gewalttätige Babybanden, fiese Zirkusclowns und tückische Kanalschächte. Aber am schlimmsten sind die radioaktiven Eichhörnchen in der Nähe des Kernkraftwerkes, die mit ihren Augen Laserstrahlen abfeuern können.
Um den Wald sicher zu durchqueren, ist es besonders wichtig, Deine Sprünge von Ast zu Ast sorgfältig zu kalkulieren.

◁ Der Tomatenkiller liegt auf der Lauer. Alles ist friedlich...der rechte Augenblick zum Zuschlagen!

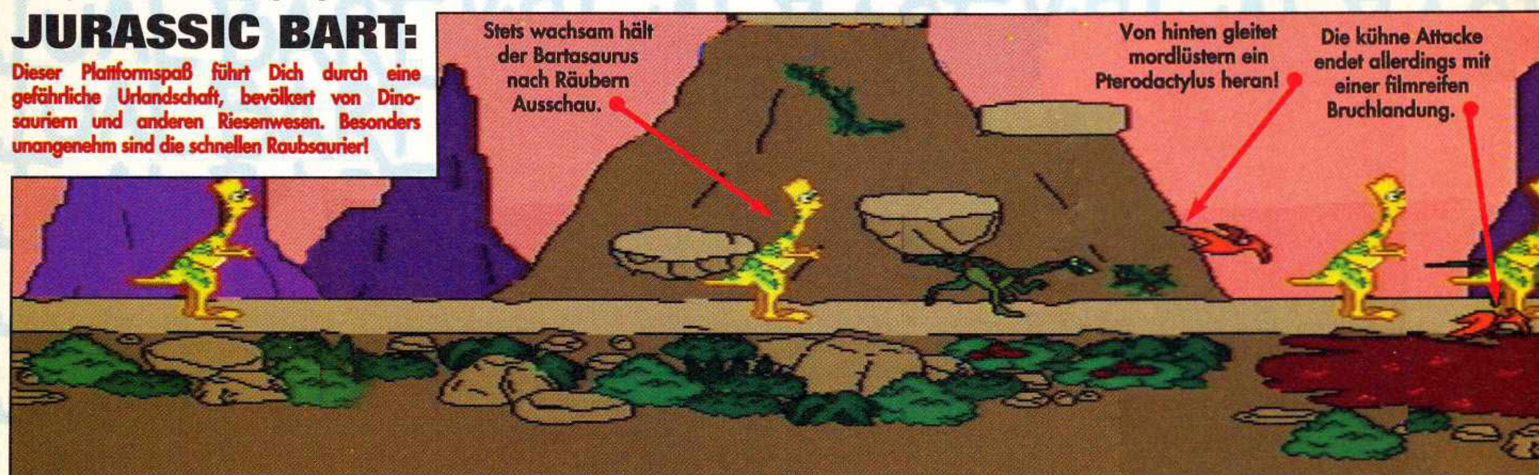
△ Hä, häh! Noch ahnen sie nichts von ihrem Schicksal!

△ Oh nein! Schmeiß bloß kein Ding auf den Rektor der Schule.

▽ Nichts wie weg! Der Besitzer dieses nagelneuen Autos wird gleich fürchterlich wütend werden...

## JURASSIC BART:

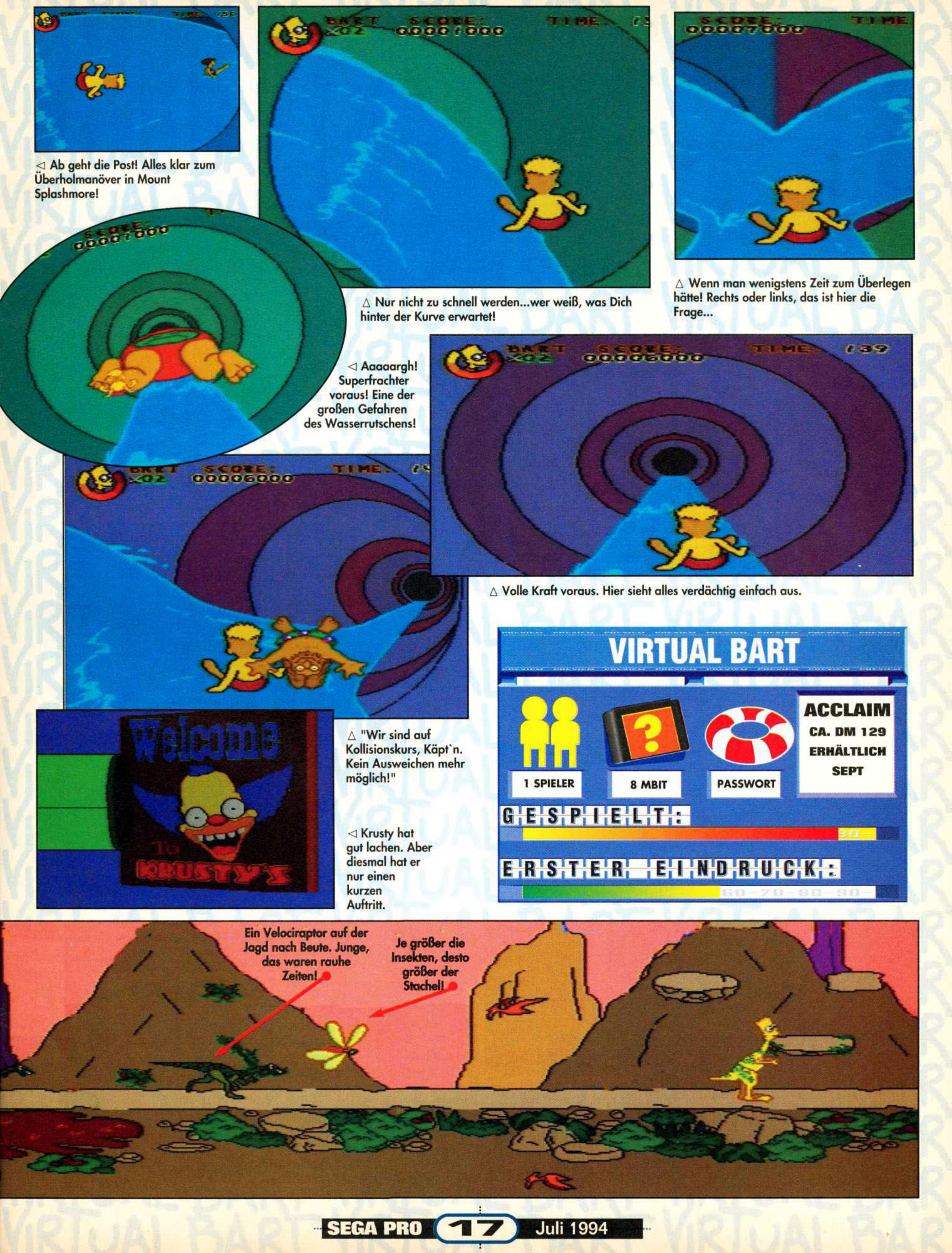
**Dieser Plattformspaß führt Dich durch eine gefährliche Urlandschaft, bevölkert von Dinosauriern und anderen Riesenwesen. Besonders unangenehm sind die schnellen Raubsaurier!**



Stets wachsam hält der Bartasaurus nach Räubern Ausschau.

Von hinten gleitet mordlüstern ein Pterodactylus heran!

Die kühne Attacke endet allerdings mit einer filmreifen Bruchlandung.




◁ Ab geht die Post! Alles klar zum Überholmanöver in Mount Splashmore!

△ Nur nicht zu schnell werden...wer weiß, was Dich hinter der Kurve erwartet!

△ Wenn man wenigstens Zeit zum Überlegen hätte! Rechts oder links, das ist hier die Frage...

◁ Aaaaargh! Superfrachter voraus! Eine der großen Gefahren des Wasserrutschens!

△ Volle Kraft voraus. Hier sieht alles verdächtig einfach aus.

△ "Wir sind auf Kollisionskurs, Käpt`n. Kein Ausweichen mehr möglich!"

◁ Krusty hat gut lachen. Aber diesmal hat er nur einen kurzen Auftritt.

## VIRTUAL BART

1 SPIELER

8 MBIT

PASSWORT

**ACCLAIM**
CA. DM 129
ERHÄLTLICH
SEPT

GESPIELT: 30

ERSTER EINDRUCK: 60–70–80–90

Ein Velociraptor auf der Jagd nach Beute. Junge, das waren rauhe Zeiten!

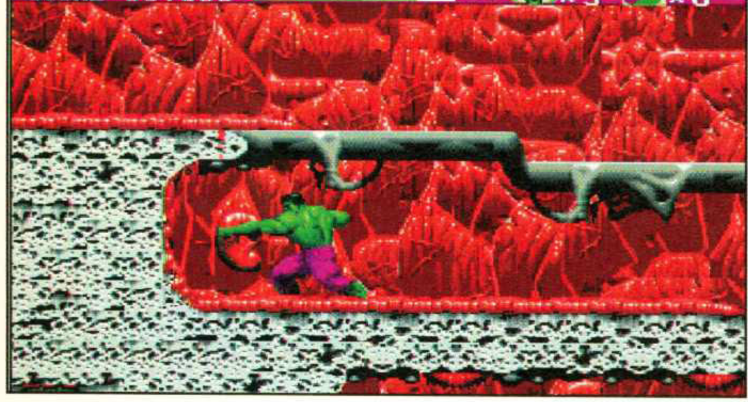
Je größer die Insekten, desto größer der Stachel!

PREVIEW

MEGA DRIVE

# THE INCREDIBLE HULK

**The Incredible Hulk hat uns so gut gefallen, daß wir beschlossen, diesem Game einen angemessen ausführlichen Preview zu widmen. Wir bringen Dir aktuelle und exklusive Infos über den heißesten Neuling aus dem Hause US Gold. Als glücklicher Besitzer eines Mega Drives, Master Drives oder Game Gears wirst Du Dich allerdings noch bis zum Sommer gedulden müssen, um zu erfahren, ob dieser geschniegelte Doc es wirklich schafft, die Cart zu sprengen und - gedopt mit furchterregenden Power-Ups die proppenvollen Levels von Bösewichtern zu befreien. Martin & Co. haben die Kaffeepause für einige Stunden unterbrochen, um gemeinsam über diese grüne Tötungsmaschine herzufallen...**




◁ Wenn Du auf die Nieren schlägst, bekommst Du grüne Power-Ups. Eine recht zweifelhafte Methode, oder?




▷ In diesem Level stürzen Dir kleine Roboter entgegen, die Dich unter Beschuß nehmen. Kein ernsthaftes Problem für den Spinat-Tarzan!

◁ Ducke Dich vor dem Laserfeuer. Dann springst Du hoch und zerstörst die Kanone mit einem saftigen Punch.

Da war doch dieser freundliche Herr, Dr. Bruce Banner mit Namen (in der TV-Serie hieß er merk-würdigerweise David!), ein mit Preisen überhäufter Atomphysiker und dazu noch wissenschaftliches Allroundgenie, und plötzlich...ZACK! hat er eine Überdosis Gammastrahlen abbekommen!

Trauriges Forscherschicksal? Ja, aber der Knaller ist, daß jedesmal, wenn sein Laborkittel falsch gereinigt wird, sich der verstrahlte Gentleman in ein großes, grünes Muskelmonster verwandelt.

Natürlich hat das Dasein eines Superhelden nicht nur Vorteile. Er muß sich gegen ganze Armeen von Superverbrechern und Megaübeltätern durchsetzen, ihre uneinnehmbaren Festungen einnehmen, die mit hypermodernen Waffen verteidigt werden...

Und wenn Du gerade denkst, Du hättest es geschafft, verwandelst Du Dich wieder in dieses intellektuelle Weichei Bruce Banner (war ja zu erahnen - immer, wenn`s anfängt Spaß zu machen). Glaubst Du immer noch, es wäre leicht, ein Superheld zu sein?

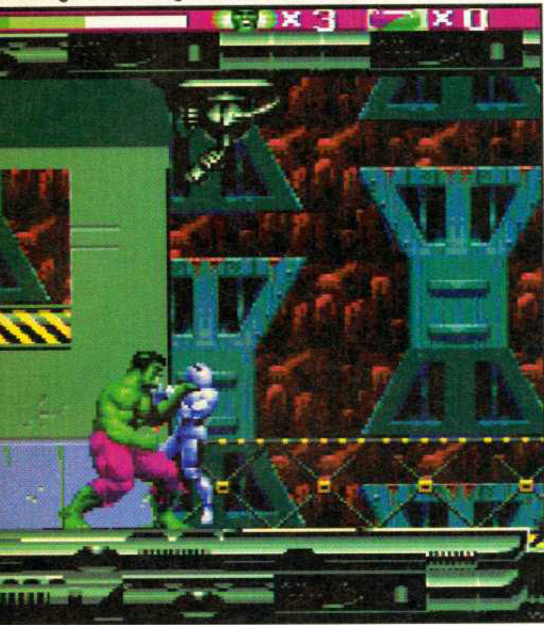


△ Das Labyrinth des Tyrannen ist völlig abgedreht! Hier kannst Du Dich mit Röme[rn] prügeln...woher kenn ich das bloß?!

▽ Eine wirklich überflüssige Geste, mich daran zu erinnern, wie ich zu diesem Monstrum geworden bin.



An diesem Roboter kannst Du Dich mal so richtig
lassen. Prügle ihn, trete ihn, und wenn alles nichts hilft:
e kräftige Umarmung ist immer eine todsichere Sache.



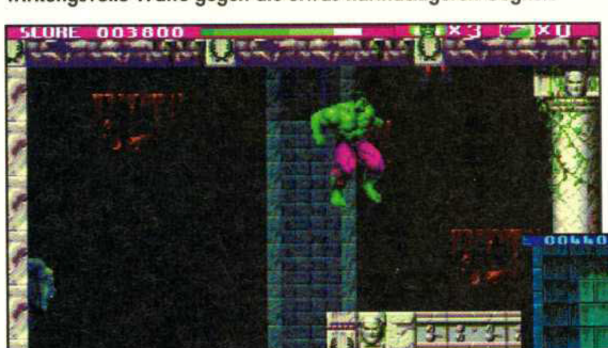









△ Rolle den Drachen zur Bowlingkugel zusammen! Eine wirkungsvolle Waffe gegen die etwas hartnäckigeren Gegner.




△ Ohne die Super Hulk-Kraftpille bleiben viele der Plattformen für Dich unerreichbar.

# UND DAS STECKT DRIN:

Ein Plattformabenteuer mit fünf Levels - sorgfältig in eine 16 Mbit-Cart gepackt von Probe Software (Mortal Kombat). Du ärgerst Dich grün über ein verschlamptes Strahlenexperiment und nennst Dich fortan Hulk. In den abwechslungsreichen und herausfordernden Levels mußt Du tonnenweise Gegner aus dem Weg räumen und am Levelende einen zünftigen Boß niedermachen. Eine ultraharte Aufgabe für Plattformcracks.



△ Diese Geschützstände können Dir ein mächtiges Stück Lebensfreude nehmen. Mache sie unschädlich, bevor sie Dich erwischen!

◁ Diese dicken Maden mögen nichts lieber, als sich Dir um den Hals zu wickeln.

# DIE LEVELS

## URBAN CITYSCAPE

■ Der erste Level zwar, aber sicherlich nicht der leichteste. Banner wird vom Erzschuft Abomination gefangengenommen, mit dem Ergebnis, daß Banner durchdreht und sich in Hulk verwandelt. Er entkommt und landet inmitten einer Stadt, die von den Truppen des Leaders überrannt wird.

## INDUSTRIAL COMPLEX

■ Nachdem er Abomination besiegt hat, entkommt Hulk durch die Kanalisation aus der Stadt. Draußen, auf einem großen Werksgelände, erwartet ihn ein erbitterter Kampf.

## THE LEADER'S FORTRESS

■ Wenn Du Tyrannus geschafft hast, ist der Leader der nächste auf Deiner Liste. Dieser Level strotzt vor chromblitzender High-Tech. Ein erbarmungsloses Verteidigungssystem könnte das frühe Aus für unseren Helden bedeuten.

## TYRANNUS'S LABYRINTH

■ Außerhalb der Stadt, auf einer einsamen Waldlichtung (der Mann kommt ganz schön `rum) harrt Hulk der Dinge, die da kommen mögen. Plötzlich gibt der Boden nach und er steht Tyrannus in seiner antiken Welt gegenüber, welcher ihn zum gnadenlosen Zweikampf auffordert.

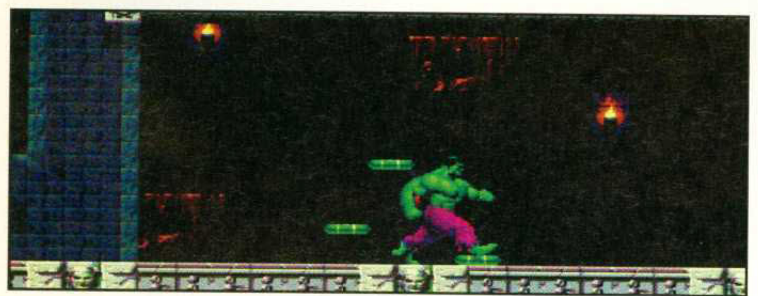
## THE LEADER'S FORTRESS INTERIOR

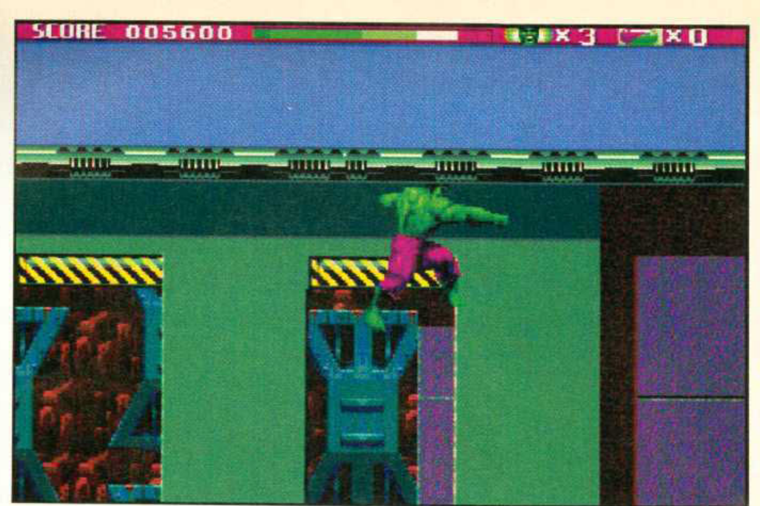
■ Solltest Du bis hierher überlebt haben, kannst Du dem Leader nun ein für allemal das Handwerk legen. Dieser finale Level wird Dich zur Raserei bringen. Nichts für Leute mit schwachem Nervenkostüm!




# THE INCREDIBLE HULK

▽ Du zerdepperst eine hübsche antike Vase und bekommst dafür radioaktive Müsliriegel. Wenn das kein Deal ist!!!






## ZAHLEN UND FAKTEN

Marvel Comics verkauft Monat für Monat 15 Millionen Comichefte durch über 50.000 Händler. Noch immer unbeeindruckt? Dann hör Dir das an: Die Hefte werden in 20 Sprachen übersetzt und erscheinen in 44 Ländern der Erde. Marvel Comics erreicht damit eine Leserschaft von annähernd 40 Millionen - beinahe so viel, wie SEGA PRO!




## DIE GEGNER



### ABOMINATION

RICHTIGER NAME: Emil Blonsky
BERUF: Berufsverbrecher
STAATSANGEHÖRIGKEIT: Jugoslawien (ehem.)
HAUPTGEGNER: Hulk
STÄRKE: Superhuman Class 100
ERSTER AUFTRITT IN: TALES TO ASTONISH #90



### ABSORBING MAN

RICHTIGER NAME: Carl "Crusher" Creel
BERUF: Berufsverbrecher
STAATSANGEHÖRIGKEIT: USA
HAUPTGEGNER: Hulk, Thor, Thor II, Avengers, Quasar und viele mehr!
STÄRKE: Faustkampf
ERSTER AUFTRITT IN: JOURNEY INTO MYSTERY #114



### TYRANNUS

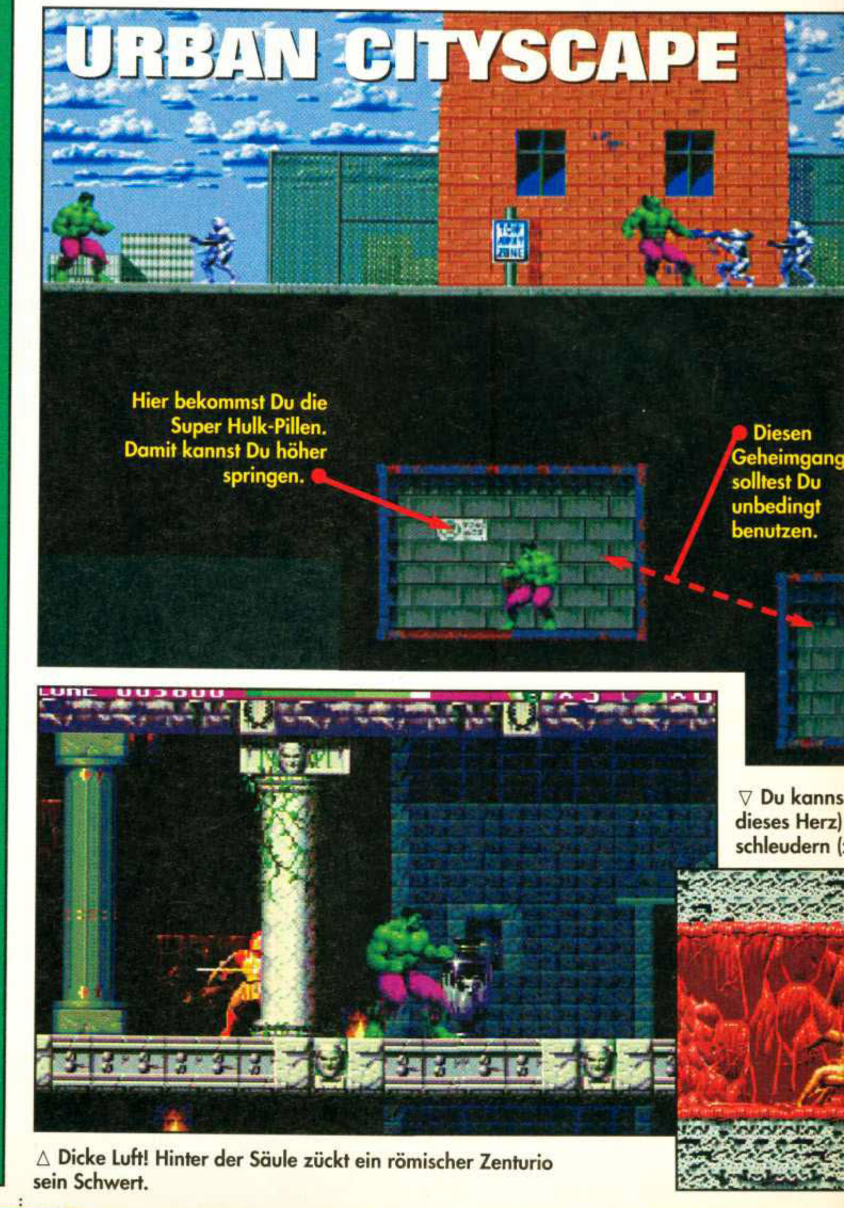
RICHTIGER NAME: Unbekannt
BERUF: unterirdischen Tyrannenreiches
STAATSANGEHÖRIGKEIT: Römisches Imperium
HAUPTGEGNER: Hulk, Merlin, X-Men, Fantastic Four und viele mehr!
STÄRKE: Athletisch
ERSTER AUFTRITT IN: INCREDIBLE HULK Vol. 1 #5

### RHINO

RICHTIGER NAME: Unbekannt
BERUF: Berufsverbrecher
STAATSANGEHÖRIGKEIT: USA
HAUPTGEGNER: Hulk, Spider-Man, Iron Man, Avengers und viele mehr!
STÄRKE: Superhuman Class 90
ERSTER AUFTRITT IN: AMAZING SPIDER-MAN #41

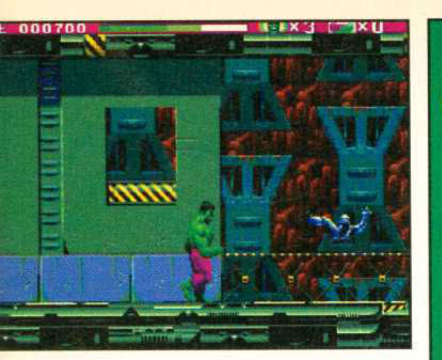
### LEADER

RICHTIGER NAME: Samuel Sterns
BERUF: Möchtegern-Eroberer
STAATSANGEHÖRIGKEIT: USA
HAUPTGEGNER: Hulk
STÄRKE: Intelligenz
ERSTER AUFTRITT IN: TALES TO ASTONISH #62




▽ Du kanns[…] dieses Herz) schleudern […]

△ Dicke Luft! Hinter der Säule zückt ein römischer Zenturio sein Schwert.





△Jawoll - immer feste drauf! Dieser faszinierende Felsen birgt ein Geheimnis.

# DIE MOVES

## Normale Energie

A - Schlagen
B - Springen
C - Aufheben
Unten + A - Aufwärtshaken
Oben + A - Ohrfeige

## Haltetechniken (Normal)

Gegner festhalten + A - Kopfstoß
Gegner festhalten + B - Wurf
Gegner festhalten + C - Fallwurf

## Fortgeschrittene Techniken

A - Doppelschlag
A + B + C - Sonic Clap
Unten + Oben + Unten + A - Stampfer

## Fortgeschrittene Haltetechniken

Gegner festhalten + Oben + B - Hochschleudern (!)

## "Hulk Out"-Techniken

B + Unten + A - Superstampfer
Rechts + Rechts + C + Rechts - Schulterramme
Links + Links + C + Links - Schulterramme

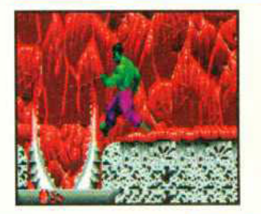
## "Hulk Out"-Haltetechniken

Gegner festhalten + A - Bärenklammer
Gegner festhalten + A + B - Dampframme
Gegner festhalten + 360° von Rechts nach Rechts + A - Gegner zur Kugel formen, + B - Kugel werfen

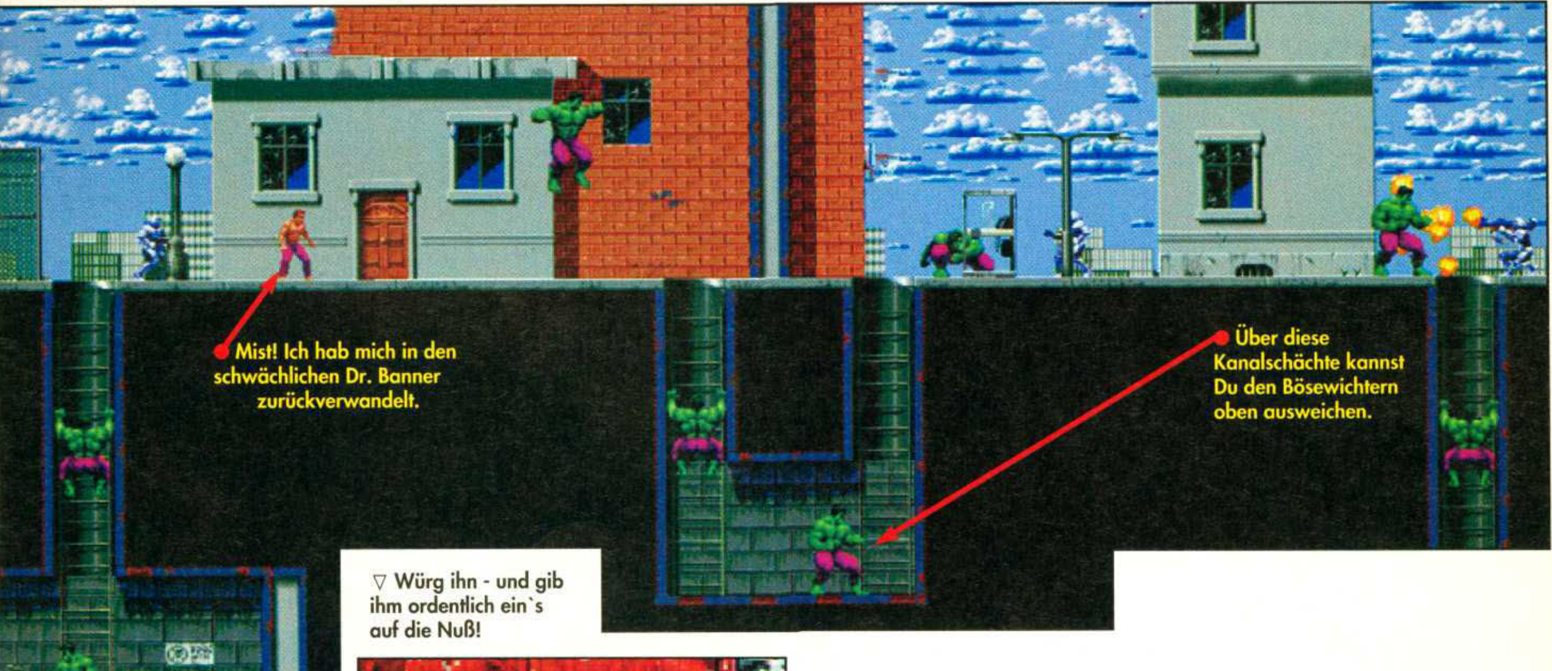
▽Im Intro zerstört Hulk die Logos von US Gold und Probe. Respektlos!







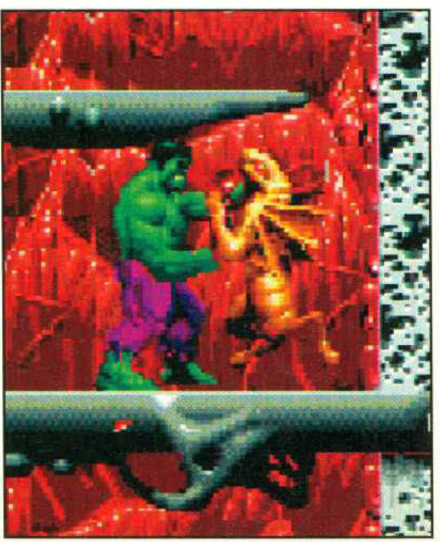
◁Auf diesen Sprung solltest Du Dich voll konzentrieren.

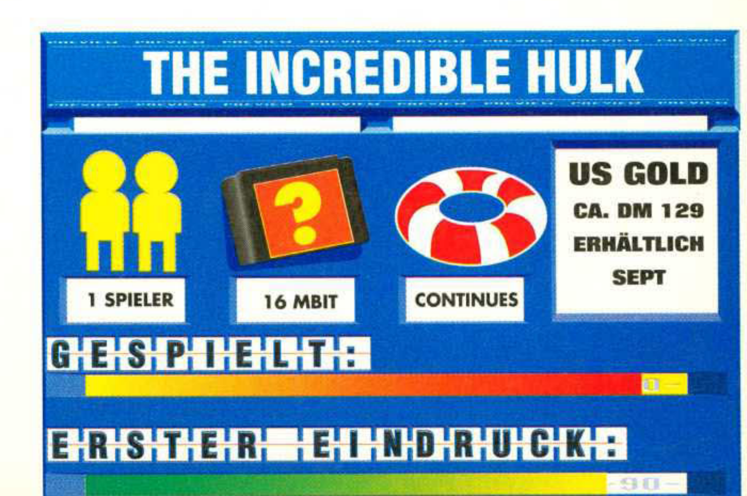



Objekte aufnehmen (z. B. nd sie gegen Feinde B. gegen diesen Drachen).



▽ Würg ihn - und gib ihm ordentlich ein`s auf die Nuß!








**Endlich ist es soweit: Psygnosis ist wieder da, und zwar besser als je zuvor. In letzter Zeit verbuchten sie einige Mißerfolge - das enttäuschende Microcosm und die eher langweiligen Puggsy und Wiz 'n' Liz -, aber jetzt liegen sie wieder ganz auf Erfolgskurs. Sie engagierten nämlich die Leute, die für Lionheart und Pinball Dreams verantwortlich waren. Die werden nun einige neue Spiele entwerfen, welche sicherlich jede Sammlung bereichern können. Laßt uns also zwei der vielversrechendsten Spiele anschauen, die noch dieses Jahr auf den Markt kommen sollen. Bärbel verschafft Euch den Durchblick.**



Flink (so zumindest der vorläufige Titel) ist ein Plattform-Abenteuer, das in einem Wunderland mit Zauberlehrlingen, Geisterwolken, Trollen und diversen Gegnern spielt. Und weil fantastischer Humor gerade im Kommen ist, gibt es auch eine großzügige Mischung witziger Gags und Szenen aller Art, die die Action in Gang halten.



▽ Paß auf die Gegner auf! Mit einem Sprung auf ihren Kopf kannst Du sie außer Gefecht setzen.



◁ Mit der Zauberwolke kannst Du Zaubertränke anrühren - oder ganz idiotische Fehler machen!



△ Die Brücken drehen sich - jetzt kommt es auf Deine Geschicklichkeit an.

Diese Karte wird von einer Wolke bedeckt. Sie verzieht sich langsam, während Du Deinen Weg durch das Spiel machst.



◁ Vorsicht bei dieser Brücke! Wenn Du hinübergehst, lösen sich die Balken - also logisch: nicht GEHEN!

## HOCHGLANZ -SPRITES

Kein Zweifel: wie es sich für ein anständiges Märchen gehört, sind die grafischen Elemente in Flink ganz wundervoll. Die hervorragende Animation des Hauptdarstellers, der farbenfrohe Hintergrund, das Scrollen - alles beweist die echte Psygnosis-Qualität. Es ist wirklich umwerfend.

## MAGICAL MYSTERY TOUR

Der Großteil des Spieles ist zweidimensional und erlaubt Bewegungen nach oben und unten, vor und zurück. Dieses Level ist eines der leichteren und hat einige üble Schlangen zu bieten. Du kannst sie aus dem Weg räumen, indem Du ihnen auf den Kopf springst oder sie mit Schatztruhen bewirfst. Wenn die Gegner dran glauben müssen, setzen sie einen Zauber frei. Davon solltest Du so viele wie möglich sammeln, damit Du ein paar eigene Zaubersprüche einsetzen kannst!

Den Zaubertrank kannst Du von besiegten Gegnern einsammeln. Um selbst zaubern zu können, brauchst Du allerdings eine randvolle Flasche.

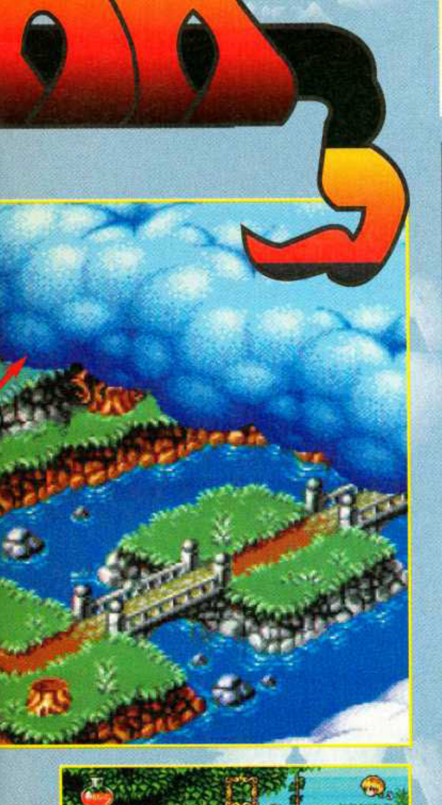
Greif Dir diese Schatztruhen und wirf sie den Bösen an die Köpfe, dann hast Du leichtes Spiel.



# VERGLEICH



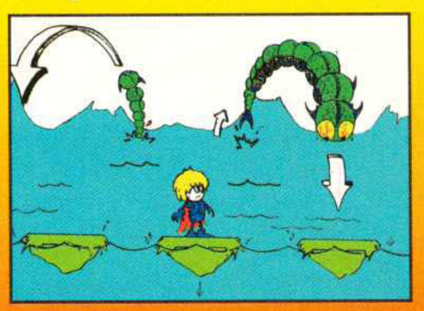
Man erinnert sich sofort an ähnlich farbenfrohe Spiele, wie z. B. World of Illusion oder das ebenfalls von Psygnosis stammende Puggsy. Anders als Puggsy ist Flink jedoch viel zielgerichteter: die Aufgaben sind besser und im Kontext des Spieles auch viel sinnvoller. Das Zauberbuch stammt eindeutig aus Wiz 'n' Liz, aber wiederum ist die Zauberei in die Spielhandlung integriert, anstatt reine Draufgabe zu sein. Flink präsentiert sich als gut durchdachtes und logisches Spiel.



## EINBLICKE



Dieser Entwurf zeigt die Bewegung einer Schlange.



Schon in der Entwicklungsphase verwendete man viel Sorgfalt auf die grafische Gestaltung.





△ Der Anfangsbildschirm wird von einem Demo abgelöst, das Dir einige Levels kurz vorstellt.



△ Wow! Hier runterzurutschen macht Spaß!



△ Das Level mit dem steigenden Wasserpegel ist noch keine Katastrophe - Du kannst ein bißchen schwimmen.



◁ Ein Truhenwurf erledigt diese haarigen Zeitgenossen.

Dieser hier taucht einfach auf und bespuckt Dich mit Feuerbällen. Zum Überleben ist äußerste Vorsicht geboten!

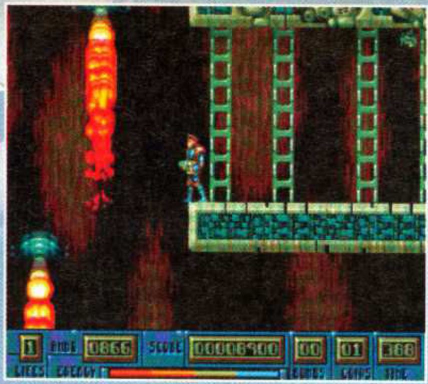
# DAS SPIEL

Alles in allem besteht Flink aus 55 kleinen Levels, die erstaunlicherweise alle auf eine 8Mbit-Karte passen. Wie Psygnosis uns mitteilt, wollen sie damit vor allem den Preis niedrig halten. Dafür haben sie natürlich schon einen Applaus verdient.

Die Grundidee ist, mit Hilfe einer Art Landkarte durch das Spiel zu finden. Von dieser Karte wird immer mehr sichtbar, je weiter Du vordringst. Dabei wird es notwendig, daß Du den Bösen a la Mario auf den Kopf springst, leichte Aufgaben löst (sie werden später schwieriger), an Seilen emporklimmst, in der steigenden Wasserflut umherpaddelst und verdeckte Levels mit magischer Hilfe ausfindig machst.





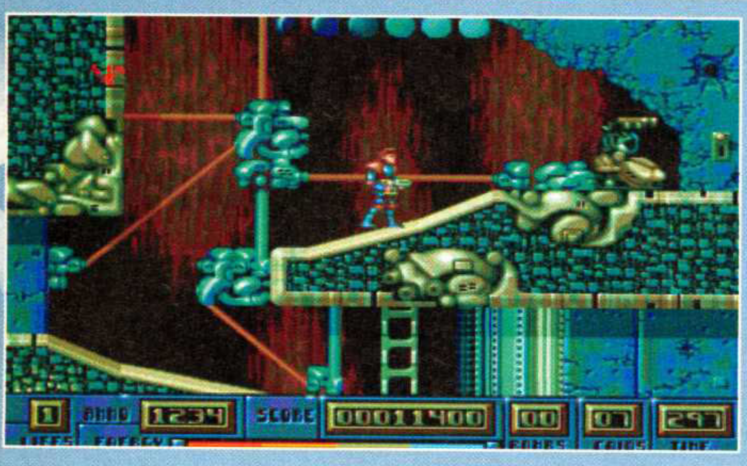
Das Leben auf einem außerirdischen Planeten ist schon hart. Kann schon sein, daß alles in Butter ist - bis dann irgendwann eine Flotte Außerirdischer aus dem Himmel fällt, alles plündert und ohne auch nur ein Dankeschön wieder verschwindet. Du hast es erraten: dieses Spiel liefert einmal mehr das bekannte Szenario. Glücklicherweise tritt nun der Held auf. Er landet auf dem Planeten, prüft die Lage und macht sich daran, die überlebenden, fast verhungerten Bewohner zu retten. Dazu hat er allerdings viel Glück und gute Reflexe nötig, sonst wird er die vielen gefährlichen Abenteuer kaum heil überstehen. Die Zukunft der menschlichen Zivilisation liegt in Deiner Hand!



△ Im ersten Level kannst Du Dich beim Kampf mit diesen Fußgängern bestens aufwärmen.



△ Jetzt wird es Zeit, daß Du untertauchst. Nimm Dich vor diesen mobilen Artillerie-Einheiten in acht - die können ein paar echt gemeine Geschosse auf Dich abfeuern. Sehr unangenehm.



Dein erstes großes Problem ist diese Laserkanone. Sie richtet sich nach Dir aus, also mach sie möglichst schnell unschädlich.






Alles, was Du ein- oder zweimal triffst, explodiert sehr effektiv.



△ Diese kleinen blauen Herumtreiber können Dich ziemlich fertigmachen. Sie sind gnadenlos!



## DU KANNST DURCHPOWERN

Die Power-Ups umfassen neue und bessere Kanonen bis hin zu zusätzlicher Munition und einem Schild. Einige davon kannst Du einfach finden, für andere mußt Du die Decke wegschießen. Denk auch daran, die wirbelnden Geldstücke aufzusammeln - sehr wichtig für Extrapunkte und Bonusspiele!








△ Digital Illusions - die Amiga-Leute, die sich zu Mega Drive Spezialisten entwickelten!

## HINTER

Frederik Liliegren ist leitender Direktor der schwedischen Firma Digital Illusions. Anfangs wurden sie mit der Amiga Pinball Serie berühmt, jetzt entwerfen sie auch Spiele für Mega Drive. Ich fragte ihn, was beim Programmieren von einem Spiel wie Hardcore der Unterschied zwischen

## DAS SPIEL

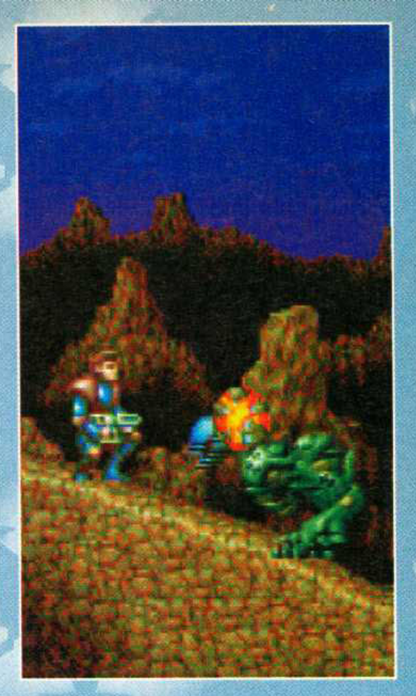
Hardcore steckt zur Zeit noch in den Kinderschuhen. Entwickelt wird es von demselben Team, das uns bereits Pinball Dreams und Fantasies geliefert hat, nämlich Digital Illusions. Hardcore versetzt Dich in unterschiedliche Gegenden und bietet Dir eine Menge Waffen, Power-Ups und das übliche Beiwerk. Du kannst kleine Aliens in die Luft jagen, Fußgänger, Tanks, Endgegner. Bevor Du das nächste Level betreten kannst, mußt Du noch eine kleine Aufgabe lösen und Karten sammeln, die Dir den Zugang verschaffen. Deine Kanone kannst Du in alle Richtungen abfeuern, nach oben, zu allen Seiten und sogar nach hinten. Wenn also die Aliens dämlich genug sind, Dir zu nahe zu treten, kannst Du sie schneller ausschalten, als ihnen lieb ist.

## UND MEHR...

Halte schon mal Ausschau nach dem neuen Digital Illusions Spiel, Benefactor, das zum Herbst herauskommen soll! Sobald wir was hören, werden wir berichten...




△ Die Story des Spiels: die findest Du heraus, wenn Du ein paar Levels erfolgreich durchquert hast.



# RDCORE



● An bestimmten Stellen solltest Du ein Loch in die Decke schießen, damit Du zusätzliche Power-Ups bekommst, wie Schilder und Leben.

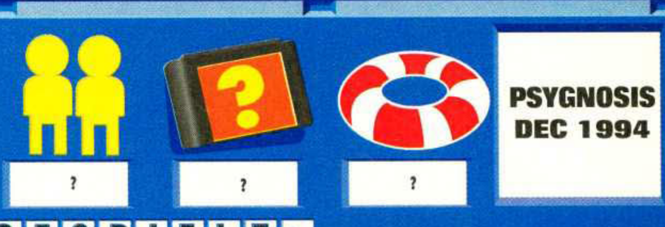


▷ Hier siehst Du die Gegner des zweiten Levels herumschweben. Gelegentlich stürzen sie sich auf Dich, aber Du wirst schon mit ihnen fertig - einfach abknallen!

## DEN KULISSEN

Mega Drive und Amiga sei. Er sagte: "Der Hauptunterschied liegt in der Möglichkeit, die Sprites auf der Hardware zu haben. Mit Mega Drive kannst Du Objekte viel schneller über den Schirm bewegen als mit Amiga, wo alles via Software laufen muß." Einerseits gefällt ihm das, weil es die Arbeit des Programmierers erleichtert. Andererseits geht aber auch ein Teil des Programmierspaßes dabei verloren. Willkommen in der Wunderwelt der Konsolen, Frederik!

### THE FLINK & HARDCORE



? ? ?

PSYGNOSIS
DEC 1994

GESPIELT:

60 70 80 90

ERSTER EINDRUCK:

70 80 90



# DIE BRÜCKE

Errechne Deinen Kurs oder unterhalte Dich mit vorüberfliegenden Warbirds.

Mach Dich auf in den Transporterraum und laß Dich zu einem interessanteren Schauplatz beamen.

Lt. Worf geizt nicht mit nützlichen taktischen Ratschlägen wie:"Photon-Torpedos abfeuern".

# STAR TREK THE NEXT GENERATION
## ECHOES FROM THE PAST

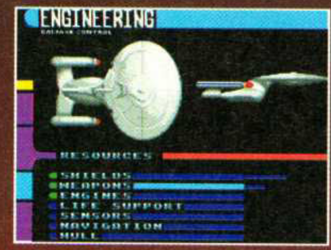


**Der Weltraum - unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise...Die immergrüne TV-Serie hatte bereits in den frühen 80ern ihre ersten Derivate im Videospielformat in Form der Star Trek-Reihe für den Commodore gezeitigt. Aber seit den Anfängen in den 60ern hat sich - mit den Erfolgen von The Next Generation und Deep Space Nine - der kosmische Dauerbrenner doch merklich gewandelt. Hier also jetzt die jüngste Exkursion der Enterprise in die Galaxie der Konsolengames. Picard, Worf, Data, Riker und der Rest der Gang sind wieder zurück - im ständigen und aufrechten Kampf gegen das intergalaktische Böse und mit ihren unzuverlässigen Phasern, die (wie gewohnt) in den entscheidenden Augenblicken zu versagen pflegen. Fähnrich Ro...E-N-E-R-G-I-E!**

Wenn dieses Spiel das sorgenvolle Leben eines Sternenflotten-Captains simuliert, kann ich voll und ganz verstehen, warum Picard so ein steifer Stiesel ist. Wie kann eine Reise zu fernen Zivilisationen nur so öde sein!

Deine Hauptaufgabe besteht darin, im Kosmos herumzukurven und einige Missionen zu erfüllen. Die meiste Zeit verbringst Du auf der Brücke und betreust die wichtigsten Einheiten des Schiffes: CONN (setzt den Kurs ab), COMMUNICATIONS (mit anderen Lebensformen sprechen), ENGINEERING (Waffen, Schilde und Maschinenraum), COMPUTERS (die Datenbanken des Schiffes), TRANSPORTER (beamen) und READY ROOM (Ratschläge von Picard). Alle Informationen, die Du von diesen Stellen erhältst, benötigst Du, um das Game zu spielen.

Neben diesen Abenteuerelementen gibt es auch kleine Shoot `em Up-Häppchen - entweder Schiff gegen Schiff oder Mann gegen Mann, wenn Du Dich wieder in irgendein Fettnäpf-chen hinabgebeamt hast. Diese Ansätze sind allerdings wirklich kaum der Rede wert. Der beste Aspekt dieses Games waren für mich die Schiffsdatenbänke (irre, was?). Hier erfährst Du tatsächlich alles über die Geschichte von Star Trek. Die Informationen umfassen die alte Serie, die Kinofilme, die Folgen von The Next Generation usw. (Du erfährst z. B., daß NCC-1701A die Enterprise war, die Kirk am Ende des 4. Star Trek-Films übernommen hat.)






Wähle Deine Mitarbeiter, Phaser oder Tricorder und analysiere, bis Du schwarz wirst, oder stecke irgendwelche Gegenstände ein.

Schade, daß der Rest des Spiels so blöde ist! Durch`s All juckeln, auf Planeten landen, Dinge mitnehmen und hie und da ein Rätselchen lösen...das ist mir zu wenig. Wie viele vertane Gelegenheiten wird uns die Importszene noch präsentieren? "Q" sei Dank für die offiziellen Spiele, die in Deutschland erhältlich sind. Da merkt man, was unsere Softwareindustrie wirklich leisten kann.

**SEGA PRO**
**GESAMTURTEIL**
**"Ich bin ein Star Trek-Fan. Aber die intelligenten Ideen der Serie habe ich in diesem Spiel schmerzlich vermißt. Warten wir auf die nächste Nächste Generation."**



# GNADENLOS VIDEOSPIELE

# Tel.: 089/4802913

## ACHTUNG !!! AB SOFORT GEÄNDERTE VERSANDKOSTEN !!!!!
## AB 3 ARTIKELN LIEFERN WIR VERSANDKOSTENFREI !!!

**Gilt nur für Bestellungen, die bis 30.06.1994 bei uns eingegangen sind**

## MEGA DRIVE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| **Action Replay Pro 2** | 79,90 |
| funktioniert auch als NTSC Adapter | |
| **MULTI CD** | 899,90 |
| 6 Button Pad | 39,90 |
| 6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl. | 89,90 |
| Street Winner Joystick | 119,90 |
| 4 Way Play EA | 69,90 |
| 4 Spieler Adapt. Sega | 59,90 |
| 688 Attack Sub d | 49,90 |
| Abraham´s Battlet. d | 45,90 |
| **Addam´s Family d** | 39,90 |
| Aero the Acrobat us | 59,90 |
| Aladdin d | 89,90 |
| Alienstorm d | 49,90 |
| **Andre Agassi Tennis d** | 35,90 |
| Another World d | 49,90 |
| Aquatic Games d | 39,90 |
| Arch Rivals d | 39,90 |
| **Arrowflash d** | 35,90 |
| Asterix d | 99,90 |
| Atomic Runner d | 39,90 |
| Balljacks d | 39,90 |
| **Barkley Jam** | 89,90 |
| Bart´s Nightmare d | 39,90 |
| Batman Returns d | 39,90 |
| Batman Revenge us | 39,90 |
| Battle Toads d | 69,90 |
| **Bill Walsh d** | 59,90 |
| Biohazard d | 39,90 |
| Blades of Vengeance d | 39,90 |
| Blockout I | 29,90 |
| B.O.B d | 45,90 |
| Bonanza Bros d | 39,90 |
| Bubsy d | 45,90 |
| Buck Rogers d | 39,90 |
| Cadash I | 39,90 |
| California Games d | 39,90 |
| **Captain America d** | 35,90 |
| Captain Planet d | 49,90 |
| **Castlevania d** | 89,90 |
| Chakan d | 59,90 |
| Centurion | 49,90 |
| **Cliffhanger d** | 39,90 |
| Clue us | 49,90 |
| Cool Spot d | 79,90 |
| **Cosmic Spacehead d** | 49,90 |
| Crackdown d | 35,90 |
| Crudebusters d | 45,90 |
| **Crueball d** | 39,90 |
| Cyborg Justice d | 39,90 |
| David Robinson d | 39,90 |
| Decap Attack d | 39,90 |
| **Desert Strike d** | 99,90 |
| **DJ Boy d** | 35,90 |
| **Dick Tracy d** | 39,90 |
| Dr. Robotnik d | 99,90 |
| Dracula | 99,90 |
| Dragon´s Fury d | 55,90 |
| Dragon´s Revenge d | 99,90 |
| **Double Dragon 3 d** | 45,90 |
| **Double Sports d** | 79,90 |
| (EA Icehockey & John MaddenFootb) | |
| Double Clutch | 59,90 |
| **Donald Duck d** | 9,90 |
| **Dune II d (ab 11.5.)** | 109,90 |
| Dynamite Duke | 39,90 |
| E - Swat d | 39,90 |
| Ecco the Dolphin d | 89,90 |
| European Golf Tour d | 89,90 |
| European Club Soccer d | 49,90 |
| **Eternal Champions d** | 109,90 |
| Eternal Champions us | 89,90 |
| **F 1 Race** | 59,90 |
| **F15 Strike Eagle** | 109,90 |
| F 117 d | 99,90 |
| Fantasy Zone d | 39,90 |
| Fantasy Zone j | 29,90 |
| **Fantastic Dizzy d** | 49,90 |
| **Fatal Fury d** | 69,90 |
| Fifa Soccer d | 99,90 |
| **Final Blow I** | 29,90 |
| Flashback | 99,90 |
| Flintstones d | 59,90 |
| G - Loc d | 39,90 |
| Gainground d | 39,90 |
| Galahad d | 49,90 |
| Galaxy Force II d | 39,90 |
| Gauntlet d | 79,90 |
| Georg Foreman I | 49,90 |
| **General Chaos d** | 79,90 |
| Ghost´n Ghouls d | 35,90 |
| Ghostbusters d | 35,90 |
| Global Gladiators d | 59,90 |
| Gods d | 49,90 |
| Golden Axe d | 45,90 |
| Golden Axe II d | 79,90 |
| Granada I | 29,90 |
| **Greendog d** | 39,90 |
| **Gynoug dt** | 35,90 |
| Hard Driving d | 39,90 |
| **Haunting d** | 69,90 |
| Hellfire d | 39,90 |
| Herzog Zwei d | 49,90 |
| Hook d | 39,90 |
| **Immortal d** | 39,90 |
| James Bond 007 d | 39,90 |
| **James Pond 3 d** | 59,90 |
| Jewel Master d | 35,90 |
| **Jordan vs Bird d** | 49,90 |
| Joe Montana ´93 d | 45,90 |
| John Madden 94 d | 109,90 |
| **John Madden 92 d** | 49,90 |
| Jordan vs Bird d | 49,90 |
| **Jungle Strike d** | 69,90 |
| Jurassic Park d | 89,90 |
| Ka-Ge-Ki I | 29,90 |
| Kick Off d | 59,90 |
| Kid Chameleon d | 39,90 |
| **King of Monsters d** | 29,90 |
| **Klax d** | 39,90 |
| Krusty´s Funhouse d | 39,90 |
| **Landstalker d** | 119,90 |
| Lemmings d | 39,90 |
| **Lethal Enforcers d** | |
| **mit Pistole** | 129,90 |
| LHX Attack | 45,90 |
| Lotus Turbo Ch. | 45,90 |
| Lotus II | 59,90 |
| Magical Hat d | 39,90 |
| **Mario Lemieux d** | 39,90 |
| Mazin Wars d | 49,90 |
| Megalomania d | 49,90 |
| **Mega Turrican us** | 109,90 |
| Marble Madness d | 39,90 |
| **Mc Donald Land** | 99,90 |
| **Mercs d** | 39,90 |
| Mickey & Donald d | 59,90 |
| **Mickey Mouse d** | 39,90 |
| Might & Magic d | 49,90 |
| Monaco GP 2 I | 39,90 |
| Monaco GP 1 d | 39,90 |
| **Mortal Kombat d** | 89,90 |
| Mutant League Fb.d | 39,90 |
| **Mutant League Hockey d** | 59,90 |
| Mystic Hunter I | 29,90 |
| **NBA Jam d** | 99,90 |
| **NBA Showdown d** | 99,90 |
| NHLPA ´93 d | 39,90 |
| **NHLPA ´94 d** | 99,90 |
| **Normy´s Beach Babe d** | 89,90 |
| **Olympic Gold d** | 39,90 |
| Ottifanten d | 89,90 |
| Pacmania d | 39,90 |
| **Paperboy d** | 35,90 |
| Pelé Soccer | 79,90 |
| Phelios d | 39,90 |
| **PGA 2 Golf d** | 79,90 |
| Powermonger | 39,90 |
| Pro Quaterback us | 29,90 |
| Puggsy d | 89,90 |
| Quackshot d | 59,90 |
| **Rambo III d** | 49,90 |
| Ranger X d | 79,90 |
| Revenge of Shinobi d | 49,90 |
| Rings of Power I | 29,90 |
| Riskey Woods d | 39,90 |
| Roadrash j | 39,90 |
| Roadrash d | 49,90 |
| **Robocop 3 d** | 49,90 |
| Robocod d | 45,90 |
| Robocop vs Terminator d | 99,90 |
| Rocket Knight d | 89,90 |
| Rolo to the Rescue d | 49,90 |
| **Royal Rumble d** | 89,90 |
| Senssible Soccer d | 89,90 |
| Shadow of Beast d | 49,90 |
| Shiningforce d | 129,90 |
| **Shining in the Darkness d** | 49,90 |
| **Skitchin d** | 89,90 |
| Simpsons Barts Nightm.d | 39,90 |
| Simpsons Krusty Funh. d | 39,90 |
| Smash TV | 49,90 |
| Snake Rattle´n Roll d | 39,90 |
| Sonic d | 49,90 |
| Sonic 2 d | 79,90 |
| **Sonic 3 d** | 119,90 |
| Sonic Spinball d | 79,90 |
| Son of Chuck d | 89,90 |
| Speedball 2 d | 39,90 |
| Spiderman j | 29,90 |
| Spiderman d | 39,90 |
| Spiderman X-Men d | 49,90 |
| Splatterhouse 2 d | 59,90 |
| Streets of Rage 3 j | 129,90 |
| Strider I | 29,90 |
| Strider d | 39,90 |
| Strider II d | 59,90 |
| Subterrania d | 99,90 |
| **Summerchallenge d** | 49,90 |
| Sunset Riders d | 69,90 |
| Superman d | 39,90 |
| T2 Judgement Day | 49,90 |
| Talespin d | 39,90 |
| Talmit´s Adventure d | 49,90 |
| Task Force us | 39,90 |
| **Tecmo Soccer I** | 29,90 |
| **Technoclash d** | 45,90 |
| Terminator d | 39,90 |
| T2 Arcade | 49,90 |
| **T 2 Judgement Day d** | 49,90 |
| Testdrive II d | 39,90 |
| Thunderblade d | 35,90 |
| Thunderforce 2 d | 39,90 |
| Thunderforce 4 d | 59,90 |
| Toe Jam & Earl 2 d | 109,90 |
| Toki d | 39,90 |
| Truxxton d | 39,90 |
| Turrican d | 39,90 |
| **Turtles d** | 59,90 |
| Turtles T. Fighters d | 119,90 |
| Two Crude Dudes | 45,90 |
| **Universal Soldier d** | 49,90 |
| Valis SD j | 29,90 |
| Verytex I | 39,90 |
| Virtual Pinball d | 99,90 |
| Virtual Racing j | 169,90 |
| Volviev j | 29,90 |
| Wani Wani World I | 29,90 |
| **Warpspeed d** | 39,90 |
| Wimbledon Tennis d | 79,90 |
| **Winterchallenge d** | 49,90 |
| Winter Olympics d | 109,90 |
| Wonderboy III d | 39,90 |
| Wonderboy V d | 39,90 |
| World of Illusion d | 59,90 |
| Wrestlemania d | 69,90 |
| **WWF Royal Rumble d** | 89,90 |
| Xenon 2 d | 39,90 |
| Zero Wings I | 29,90 |
| Zero Wings d | 39,90 |
| Zombies d | 89,90 |
| Zool d | 79,90 |

## MEGA CD

| Artikel | Preis |
|---|---|
| **MEGA CD 2 o. Sp.** | 399,90 |
| **MEGA CD 2 m. Sp.** | 449,90 |
| CDX Adapter | 79,90 |
| Afterburner d | 79,90 |
| Afterburner I | 49,90 |
| Bill Walsh us | 69,90 |
| Chuck Rock d | 79,90 |
| Earnest Evans I | 29,90 |
| Ecco d | 79,90 |
| F1 Circus j | 129,90 |
| Final Fight I | 59,90 |
| Ground Zero Texas d | 119,90 |
| Heavy Nova I | 29,90 |
| Hook d | 89,90 |
| Hook us | 59,90 |
| Inxs I | 79,90 |
| Jaguar XJ 220 d | 79,90 |
| Kriss Kross d | 69,90 |
| Kriss Kross us | 59,90 |
| **Lethal Enforcers d** | 149,90 |
| **mit Pistole** | |
| Marky Mark us | 59,90 |
| NHL ´94 d | 99,90 |
| Power Factory d | 119,90 |
| Puggsy d | 109,90 |
| Prince of Persia d | 89,90 |
| Prince of Persia us | 79,90 |
| Revenge of the Ninja us | 99,90 |
| Rise of the Dragon us | 109,90 |
| Road Avenger d | 69,90 |
| Robo Aleste d | 79,90 |
| Silpheed d | 69,90 |
| Sonic d | 89,90 |
| Stellar Fire us | 99,90 |
| Time Gal us | 69,90 |
| Wingcommander us | 119,90 |
| Wolfchild d | 99,90 |
| Wolfchild us | 79,90 |
| Wonderdog d | 89,90 |
| Wonderdog I | 49,90 |

## SEGA MASTER

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Aerial Assault | 39,90 |
| Alien Syndrome | 39,90 |
| Andre Agassi Tennis | 39,90 |
| Carmen Sandiego | 39,90 |
| Cyber Shinobi | 39,90 |
| Danan | 39,90 |
| Donald Duck | 39,90 |
| Dragon Crystal | 39,90 |
| Eswat | 39,90 |
| Gainground | 39,90 |
| G - Loc | 39,90 |
| Great Baseball | 39,90 |
| Missile Defender | 39,90 |
| Monaco GP | 39,90 |
| New Zealand Story | 39,90 |
| Outrun Europe | 39,90 |
| Outrun | 39,90 |
| Pitfighter | 39,90 |
| Putt & Putter | 39,90 |
| Renegade | 39,90 |
| Shadow of the Beast | 39,90 |
| Thunderblade | 39,90 |
| Xenon 2 | 39,90 |
| Y´s-Vanished Omen | 39,90 |

### Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit
I = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90
Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei (Bedingungen nur gültig bis 30.06.1994)

**Gnadenlos GmbH**
**Orleansstr. 63**
**81667 München**
Fax: 089/488074
**PREISE Stand 20.05.1994**

## PREISE GELTEN NUR SOLANGE VORRAT REICHT !!!

▽ Paß auf, wohin Du Dein Messer steckst! Man kann sich daran ziemlich verletzen!



**Von der riesigen Kino-Leinwand kommt die Lebensgeschichte von Bruce Lee jetzt auf den kleinen Bildschirm Deines Fernsehers. Für den Mega Drive, das Master System und den Game Gear will Virgin im September das neue Kampfsport-Spiel herausbringen. Der Film - und auch das Spiel - stellt Lee's Leben dar - von seinen frühen Jahren in Hongkong bis zu seiner unglaublichen Karriere, die ihn zum Hollywood-Star machte. Ein böser Geist ist Lee's Gegenspieler. Dieses "The Phantom" genannte Gespenst hat Lee's Vorfahren schon jahrzehntelang geschurigelt. Der König des Kung-Fu will jetzt ein für alle Mal den Fluch brechen und das Phantom aus der Welt schaffen. Peter Wolter sich kundig gemacht, was für ein Spiel auf uns zukommt.**

# DRAG

Das neue Beat-'em-Up-Spiel - mit jeder Menge Kampf-Varianten gespickt - kann von bis zu drei Spielern zu gleicher Zeit gespielt werden. Es ist sowohl für die Sega- als auch EA-Multi-Tap-Systeme geeignet. Du kannst alleine gegen den Computer spielen, zwei Spieler können gegeneinander oder gegen den Computer antreten und es läßt sich sogar eine Saalschlacht inszenieren: alle drei gegen die Kung-Fu-Experten!

Insgesamt gibt es 30 verschiedene Gegner - darunter auch viele, die Du aus dem Film kennst. Ein Koch, der ein widerliches Schlachterbeil schwenkt, amerikanische Matrosen mit Hammerfäusten und Ketten und eine in Leder gekleidete Stock-Domina - sie alle sind harte Nüsse für Lee, der allerdings auch einige Tricks aus dem Ärmel ziehen kann.

Mit einem Standard-Joypad sind über 40 Angriffs-Kombinationen möglich, mit deren Hilfe sich Lee durch die insgesamt zehn aktionsberstenden Level und die geheimen Bonus-Level hindurchprügelt. Für alle Neulinge in der edlen Kunst des Kampfsports gibt es auch ein Trainings-Level, in dem sie sich das nötige Rüstzeug für die Oberliga holen können.

Die SegaPro-Redaktion ist schon ganz heiß auf das neue Spiel ab und zu wollen wir uns nämlich auch mal richtig prügeln. Die für den Preview zur Verfügung stehende Version war schon sehr eindrucksvoll - Du solltest Dich also schon mal warmlaufen!



△ Diese Geister-Erscheinung ist offenbar von Lee's Kampfstil nicht sehr beeindruckt.

◁ Hier brauchst Du nicht zu trainieren, wirf Dich gleich ins Kung-Fu-Kampf-getümmel.

▽ Das Spiel führt Dich durch verschiedene Bereiche. Hier ist eine der Sportschulen, durch die sich Bruce hindurchkämpfen muß.



◁ Bruce hat etwas im Hals stecken, was dieser Gentleman hier freundlicherweise wieder zurückschiebt - seine Lunge.

## KUNG-FU-KÄMPFER

Die meisten Bösewichter in Dragon sind direkt aus dem Film übernommen worden. Die Entwickler von Virgin haben aber einige zusätzliche Überraschungen eingebaut, um dem Spiel etwas Pfeffer zu geben. Du mußt selbst herausfinden, welche Figuren Du schlagen kannst, denn einige von den Jungs und Mädchen sind härter drauf als Du denkst. Chef etwa könnte Dich in einem sehr frühen Spielstadium kleinhacken - The Phantom sieht so aus, als ob er Dir für sehr lange Zeit als Gegner erhalten bleibt.



**INDIAN**
In der Arena:
Ein sehr wendiger Kämpfer. Bruce muß enorme Beinarbeit leisten, um ihn zu schlagen.



**CHEF**
In der Küche:
Vorsicht, der Bursche hat ein rasiermesserscharfes Fleischerbeil! Komme ihm besser nicht zu nahe!



**FINGERS**
Im Film:
Vorsicht, er hat Finger wie Rasierklingen! Sie schneiden durch Lee hindurch, als wäre er Butter.

▽ Grrrr! Ich glaube, wir sind durch irgendeine Art Kaugummi mit den Füßen zusammengeklet.



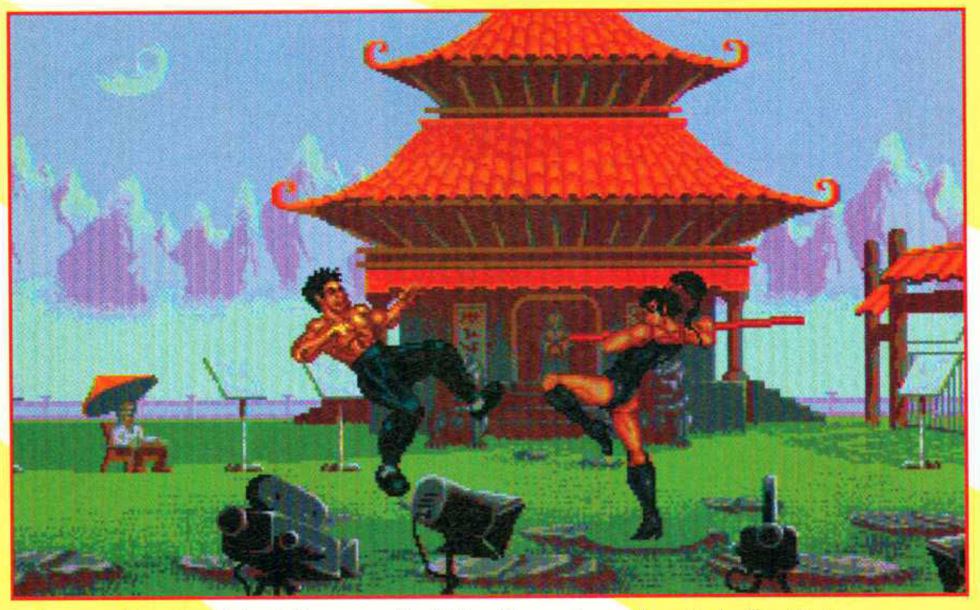
△ Versuche es nie mit einem fliegenden Tritt, wenn Du ein dutzend Austern gegessen hast.



◁ Wie? Zweimal Bruce Lee zu gleicher Zeit auf dem Bildschirm? Entweder sehe ich doppelt, oder das Spiel hat eine Multi-Player Option!



◁ Auf der Schule bekommt man es nicht beigebracht, daß Break-Dance eine ausgezeichnete Form der Selbstverteidi-gung ist. Und dafür gibt es einen guten Grund ...



△ Der arme Bruce Lee. Er hat keinen so großen Knüppel, nur seine verdammt schnellen Fäuste.

## FILM-MANIA!

Zu Beginn jedes Spiels laufen digitalisierte Bilder, die aus dem Film übernommen wurden. Sie sind zwar nicht animiert, aber die dazu gehörende Geschichte wird auf dem Bildschirm erklärt. Nicht gerade normale Videofilm-Qualität, aber ganz nett.











### WARRIOR

Auf dem Friedhof:
Mit seinem schweren Schwert kann er enormen Schaden anrichten.



### BOXER

In der Sportschule: Dieser Boxer hat keine Waffen außer den Fäusten. Bruce wird sicher schnell mit ihm fertig.



### SOLDIER

Im Kühlhaus:
Kampf mit nackten Fäusten ist nichts für den König des Kung-Fu.



### STICK WOMAN

Chinesischer Film:
Sie hat einen großen Knüppel halte also Abstand. Am besten, Du wehrst Dich mit lang ausholenden Tritten.



### AMERICAN SAILOR

Im Wachhaus:
Er hat einige unangenehme Ketten, mit denen er schmerzhafte Wunden zufügt.



◁ Fast wie ein Tornado! Das versteht der gute Bruce sehr gut: Mit einem Dreh-Kick die Gegner über den Bildschirmrand herausfliegen zu lassen.

▽ Vorsicht, Hintermann! Ein Suno-Ringer will Bruce von hinten ans Leder.



# DRAGON



## WETTB

Diese häßlichen Kartoffelmesser mußt Du auf jeden Fall vermeiden. Wenn Du fällst, machen sie Hackfleisch aus.

Bruce setzt zu einem niedrig plazierten fliegenden Kick an, um dem Ringer die Rübe wegzupusten. Oder macht er vielleicht nur Liegestütze?

## DAMPF UND EIS

Im ersten Level muß sich der gute alte Bruce in einem stickigen, von Dampfschwaden durchzogenen Raum herumprügeln. Der Big Boss am Ende des Levels ist ein riesiger Seemann mit einer tödlichen Schlag-Kette. Vom heißen Dampf geht es dann in den nächsten Level: das Eishaus. Da gibt es Eisblöcke, die man mit den Füßen gegen die bösen Buben treten kann - aber auch einige frostige Verstecke, aus denen heraus sich ganz unerwartet der eine oder andere Fiesling Dir entgegenstellt.





△ Und hier haben wir den Seemann mit der tödlichen Kette. Du triffst auf ihn am Ende des Dampf-Raums.



△ Der Boss am Ende des Eishaus-Levels. Er schmeißt mit Eisblöcken, kann aber auch verdammt gut kämpfen.

## HERZ DES DRACHEN

Verschiedene Gegenstände können in den Leveln eingesammelt werden. Dazu gehören Glocken, flack-ernde Feuer, sich drehende Kugeln und Laternen. Es gibt auch die beliebten Power-Up-Herzen- sie können nur benutzt werden, wenn Bruce dagegen tritt.



## ALLES IN E

Wenn Du Dragon auf dem Master System und dem Game Gear spielst, stellst Du fest, daß Bruce Lee vielfache Kombinationen auf Lager hat. Daran solltest Du Dich immer erinnern - denn schließlich mußt Du gegen mehr als 30 verschiedene Gegner antreten, auf die Du jeweils individuell Deine Angriffs-Taktik abstimmen mußt. Das Game ist ein typischer Plattformer, bei dem die Szene aus der seitlichen Perspektive dargestellt wird. Die Bildschir-manzeige läßt sich in

## DAS TEAM

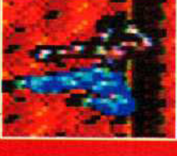
Dragon kannst Du alleine spielen oder mit gemeinsam mit einem Freund (oder einer Freundin). Wenn Ihr zu zweit spielt, sind auch zwei Spieler auf dem Bildschirm. Einigkeit macht stark, wie es so schön heißt: Wenn sich beide gegenseitig helfen, kommt Ihr leichter durch das Spiel. Diese Besonderheit von Dragon ist wichtig - der Spielspaß wird dadurch sicher enorm erhöht.







## KAMPFKUNST

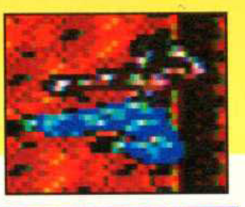






Die Kombination der verschiedenen Bewegungsarten von Lee dürfte wohl ausschlaggebend für die Spielbarkeit des Games sein. Hier unten siehst Du vier seiner verschiedenen Tritt-Möglichkeiten. Sie können miteinander kombiniert werden und ergeben so mitunter tödliche Angriffe. Die Animation sieht sehr geschmeidig und adrett aus - das ist für eine 8-Bit-Maschine sehr außergewöhnlich.






## EWERB

Es hat viele Titel gegeben, die ähnlich wie Dragon aussehen. Streets of Rage ist tatsächlich zumindest in der Hinsicht fast enau so, daß zwei Spieler sich auf dem ildschirm von links nach rechts bewegen, daß ie gegen alles treten und boxen, was im Vege ist und daß sie hin und wieder gegen Objekte treten, um darunter befindliche Gegenstände einzusammeln. Terminator 2 ist n der Konzeption der Plattformen sehr ähnlich. ber auch darin, daß hier die Figuren fliegende Tritte beherrschen. Neu an Dragon ist edenfalls, daß bisher keines dieser Spiele iese Kombination von Angriffs-Bewegungen ennt.



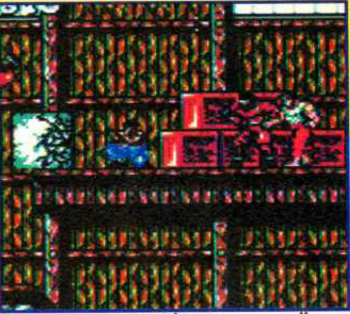
△ Nun mach Dich mal auf die Socken und hole das Herz von der unteren Plattform - Du wirst es brauchen!



△ Sieht ein wenig wie ein Drachen-Schlag aus, oder?

## NEM SPIEL

alle Richtungen scrollen und präsentiert zehn verschiedene Szenarios mit jeweils drei Teilen. Überall gibt es irgendwelche Power-Up's, mit denen Du den beliebten Energie-Balken wieder auffüllen kannst. Außerdem gibt es Blöcke und andere Gegenstände, mit denen Du diversen Gegnern die Beine unter dem Hintern wegkicken kannst. Mr. Lee hat sogar einen Super-Sprung drauf, wenn er mal nicht an eine hochgelegene Plattform herankommen sollte.

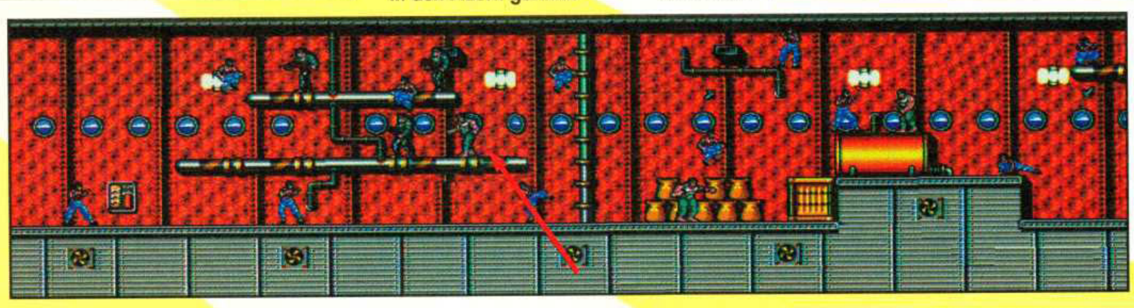


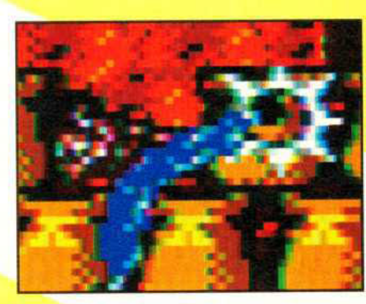
△ Ein paar ninja-eske Figuren wollen hier doch einmal sehen, was ein Kung Fu - Kämper so alles drauf hat.

△ Au Backe. Schon wieder so eine Sägemühle, bei deren Anblick einem das Blut in den Adern gerinnt.

▷ Ein bißchen Kung Fu kann ja nie schaden. Diesem Kerl hier aber doch.












# FRAGEBOGEN!

**Wir sind immer neugierig auf Deine Erfahrungen und Deine Meinung. Jeder, der uns den ausgefüllten Fragebogen zuschickt, kann einen dieser Preise gewinnen:**

## 1. PREIS: EIN MULTI MEGA CDX
## 2. PREIS: DREIMAL JE EIN SPIEL FÜR DEN MEGA DRIVE
## 3. PREIS: ZEHNMAL SONIC T-SHIRTS

**Alles ausgefüllt? Dan vergiß nicht, Deine Adresse auf den Umschlag zu schreiben. Sende den Fragebogen an: Sega Pro, Postfach 3127, 48581 Gronau. Die Preise werden unter den Eindendern ausgelost.**

**1. Welche Konsole besitzt Du?**
- ❑ Mega Drive
- ❑ Mega CD
- ❑ Game Gear
- ❑ Master System
- ❑ SNES
- ❑ NES
- ❑ Game Boy
- ❑ 3 DO
- ❑ Amiga CD 32
- ❑ Neo Geo
- ❑ CD-1

**2. Wie viele Computerspiele hast Du?**
- ❑ bis drei
- ❑ drei bis sechs
- ❑ sechs bis neun
- ❑ neun bis zwölf
- ❑ mehr als zwölf

**3. Wie viele Spiele kaufst / bekommst Du im Jahr?**
- ❑ bis drei
- ❑ drei bis sechs
- ❑ sechs bis neun
- ❑ neun bis zwölf
- ❑ mehr als zwölf

**4. Welche Art von Spielen bevorzugst Du?**
- ❑ Jump-'n-Run
- ❑ Action Adventure
- ❑ Rollenspiel-Adventure
- ❑ Action
- ❑ Sport
- ❑ Simulation
- ❑ Lernspiele
- ❑ Strategie

**5. Lehnst Du Gewalt in Computerspielen grundsätzlich ab?**
- ❑ Ja
- ❑ Nein

**6. Falls nein: Welche Art von Gewalt akzeptierst Du?**
- ❑ Prügelspiele
- ❑ Kriegsspiele
- ❑ Science Fiction mit Gewalt
- ❑ Spiele, in denen Blut fließt.

**7. Wie beurteilst Du die Verständlichkeit von Sega Pro?**
- ❑ zu viele Fremdwörter
- ❑ zu kurz gefaßt
- ❑ zu langatmig
- ❑ zu kompliziert
- ❑ zu einfach
- ❑ vieles sollte besser erklärt werden
- ❑ gut

**8. Dein Alter**
- ❑ bis 9
- ❑ 9-15
- ❑ 16-17
- ❑ 18-20
- ❑ 21-25
- ❑ 26 und älter

**9. Deine Tätigkeit**
- ❑ Grundschüler/in
- ❑ Hauptschüler/in
- ❑ Realschüler/in
- ❑ Gymnasiast/in
- ❑ Wehrdienst
- ❑ berufstätig
- ❑ sonst irgend etwas

**10. Findest Du in den Kaufhäusern genügend Informationen über Sega-Spiele?**
- ❑ zu wenig
- ❑ ausreichend
- ❑ zu viel
- ❑ findest Du mehr Informationen über Nintendo-Spiele?

**11. Wie beurteilst Du die Auswahl an Sega-Spielen in den Kaufhäusern?**
- ❑ zu wenig
- ❑ ausreichend
- ❑ so viel, daß es schon verwirrend ist

**12. Wo kaufst Du Deine Spiele?**
- ❑ im Fachhandel
- ❑ im Versand
- ❑ im Kaufhaus

**13. Wie empfindest Du die Preise für Spiele in den Kaufhäusern?**
- ❑ Sie sind zu hoch
- ❑ okay

**14. Wie beurteilst Du den Service in den Kaufhäusern?**
- ❑ er ist gut
- ❑ er ist ausreichend
- ❑ er ist schlecht
- ❑ die Verkäufer kennen die Spiele nicht

**15. Was denkst Du von den Preisen im Versandhandel?**
- ❑ sie sind zu hoch
- ❑ sie sind okay

**16. Wie ist der Service beim Versandhandel?**
- ❑ gut
- ❑ es geht
- ❑ schlecht
- ❑ es dauert zu lange, bis der Handel reagiert

**17. Wo kaufst Du im Versandhandel am liebsten ein?**

..............................

..............................

..............................

**18. Läßt Du Dich durch Spiele-Magazine zum Kauf eines Spiels anregen?**
- ❑ ja
- ❑ nein
- ❑ manchmal

Tausend Dank für Deine Mithilfe! Wir wünschen Dir viel Glück bei der Auslosung!

VORNAME/NAME

------------------------------

STRASSE/HAUSNUMMER

------------------------------

PLZ/ORT

------------------------------

------------------------------



# INTER SOFT

## SUPER NES

| Titel | Version | Preis |
|---|---|---|
| Alien 3 | DA | 121,80 |
| Batman Returns | DA | 121,80 |
| Championship Pool | DA | 129,80 |
| Empire Strikes Back | DA | 132,80 |
| Equinox | DA | 131,80 |
| Final Fight 2 | US | 125,80 |
| Flashback | DA | 138,90 |
| John Madden Football '94 | US | 127,80 |
| Lamborghini | US | 128,80 |
| Lawnmower Man | | 139,80 |
| Lost Vikings | DA | 118,80 |
| Mario is Missing | DA | 129,80 |
| Super Bomber Man | DA | 98,80 |
| Super Star Wars | DA | 126,80 |
| Terminator 2 Arcade | DA | 123,80 |
| Terminator 2 Judgment | DA | 123,80 |
| Troddlers | DA | 98,80 |
| Trolls | DA | 114,80 |
| Utopia | E | 125,80 |
| Kick Off 3 | DA | 139,80 |
| W.C. Striker | DA | 134,80 |
| World C. soccert (S. Maier) | DA | 128,80 |
| Winter Olympics | DA | 117,80 |

SONDERANGEBOTEN

| Titel | Version | Preis |
|---|---|---|
| Super Mario World | DA | 85,- |
| Super Mario All Stars | DA | 85,- |
| Dracula | DA | 85,- |
| Castlevania 4 | DA | 85,- |

## SUPER NES

| Titel | Version | Preis |
|---|---|---|
| Super Putty | DA | 85,- |
| World League Basketball | DA | 85,- |
| Battletoads | DA | 99,- |
| Cool Spot | DA | 99,- |
| Puggsy | DA | 89,- |
| Super Turrican | DA | 99,- |
| Lemmings | DA | 85,- |
| Star Wing | DA | 83,- |
| Pocky & Rocky | DA | 95,- |
| Mortal Kombat | E | 99,- |
| Rummenigge | DA | 83,- |
| Mr. Nutz | DA | 108,- |

## GAMEBOY

| Titel | Version | Preis |
|---|---|---|
| Adv. Island 2 | DA | 65,50 |
| Chuck Rock | DA | 65,50 |
| Cliffhanger | DA | 49,50 |
| Dracula | DA | 65,50 |
| Felix the Cat | DA | 67,50 |
| Itchy & Scratchy | DA | 66,50 |
| Jurassic Park | DA | 64,80 |
| Kirbys Pinball | US | 75,50 |
| Mortal Kombat | DA | 75,80 |
| Nigel Mansell | DA | 65,50 |
| Pinball Dreams | E | 59,80 |

## GAMEBOY

| Titel | Version | Preis |
|---|---|---|
| Sensible Soccer | DA | 49,50 |
| Star Trek Next Gen. | DA | 63,80 |
| Tazmania | DA | 79,80 |

## ZUBEHOR

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Action Replay II | 105,80 |
| Technoplus SNES Control Pad Plus | 29,50 |
| Technoplus SNES Control Stick | 28,50 |
| Logic 3 Digital Free Wheel | 79,50 |
| Cyberpad (programmierbar) | 65,50 |
| Dual Turbo Pad (2 Infrarot Pads) | 125,50 |
| SN Propad SV 334 | 34,80 |
| SN Proneo II SV 337 SN | 69,50 |
| SV 336 SN | 89,50 |

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus !!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA = Deutsche Anleitung, E = Englische Anleitung
US = US Version Versandkosten: Vorkasse + 5,- DM,
UPS und Post + 9,- DM zuzügl. Nachnahmegebühr.
Ausland nur gegen Vorkasse + 25,- DM
Gesamtpreisliste kostenlos !!! Sonderangeboten
nur solange Vorrat reicht.

**INTERSOFT GMBH TEL. 05 81 - 50 06 FAX. 05 81 - 1 44 61**
**Groß Liederner Straße 27 29525 UELZEN**

---

Bernd Herfurth's

# FREAK'S SHOP

TELEFON: 0251 - 527854 FAX: 0251 - 527971

WESELER STR. 54 48151 Münster

## NEUERSCHEINUNGEN MEGA DRIVE

| Titel | Preis |
|---|---|
| Virtua Racing | 169,95 |
| Art of Fighting | 119,95 |
| Bubba 'n Stick | 119,95 |
| Champion World Class Soccer | 109,95 |
| Dune 2 | 119,95 |
| Lost Vikings 2 | 119,95 |
| Marko's Magic Football | 119,95 |
| R.B.I. Baseball '94 | 119,95 |
| Streets Rage 3 | 129,95 |
| World Cup USA '94 | 119,95 |

## MEGA DRIVE

| Titel | Preis |
|---|---|
| Addams Family | 109,95 |
| Addams Family US | 49,95 |
| Aladdin | 89,95 |
| Alex Kidd | 49,95 |
| Alisia Dragoon | 59,95 |
| Alien 3 | 119,95 |
| Alien Storm | 89,95 |
| Altered Beast | 59,95 |
| Agassi Tennis | 79,95 |
| Ariel L. Mermaid | 59,95 |
| Asterix | 109,95 |
| B.O.B. | 69,95 |
| Ball Jacks | 89,95 |
| Barklay - Shut Up and Jam | 89,95 |
| Bart's Nightmare | 99,95 |
| Batman | 59,95 |
| Bill Walsh Football | 69,95 |
| Blades of Ven. | 109,95 |
| Bubsy | 49,95 |
| Busters H. Treasure | 59,95 |
| Captain Planet | 49,95 |
| Castlevania | 69,95 |
| Chakan US | 49,95 |
| Chiki Chiki Boys US | 49,95 |
| Chuck Rock | 99,95 |
| Chuck Rock 2 | 99,95 |
| Cool Spot | 89,95 |
| Corporation | 59,95 |
| Cosmic Space Head | 59,95 |
| Crash Dummies | 109,95 |
| David Cup World Tour | 99,95 |
| Double Clutch | 99,95 |
| Double Dragon 3 | 99,95 |
| Dr. Robotniks Mean Bean Machine | 99,95 |
| Dracula | 59,95 |
| Dragon's Lair | 89,95 |
| Dragon's Revenge | 99,95 |
| Ecco The Dolphin | 99,95 |
| Empire of Steel | 69,95 |
| Eternal Champ. | 129,95 |
| Ex Mutants | 89,95 |
| F1 Racing | 109,95 |
| F-117 Night Storm | 109,95 |
| F15 Super Strike Eagle | 119,95 |
| Fantastic Dizzy | 59,95 |
| Flashback | 109,95 |
| Gauntlet 4 | 109,95 |
| General Chaos | 109,95 |
| G. Foreman Boxing | 79,95 |
| Gods | 49,95 |
| Golden Axe 2 | 59,95 |
| Grandslam Tennis | 59,95 |
| Gunstar Herpes | 99,95 |
| Gynoug | 49,95 |
| Hard Drivin' | 69,95 |
| Hook | 59,95 |
| Hyper Dunk | 59,95 |
| J. Madden F. '94 | 119,95 |
| JAmes Bond 007 | 49,95 |
| Joe & Mac | 89,95 |
| Joe Mantana 2 | 49,95 |
| Jungle Strike | 119,95 |
| Jurassic Park | 109,95 |
| Kid Chameleon | 99,95 |
| King Of The Monsters | 69,95 |
| Landstalker | 119,95 |
| Last Battle | 49,95 |
| Lotus 2 | 99,95 |
| Lotus 2 US | 59,95 |
| Lotus Turbo Challenge | 59,95 |
| McDonald Treasure Land | 99,95 |
| Mega-Lo-Mania | 109,95 |
| Mickey & Donald WOI | 69,95 |
| Micro Machines | 79,95 |
| Mig 29 | 99,95 |
| Monster World 4 Jap. | 129,95 |
| Muhammed Ali Boxing | 99,95 |
| NBA All-Star Challenge | 99,95 |
| NBA Jam | 119,95 |
| NBA Showdown | 119,95 |
| NHL Hockey 94 | 119,95 |
| Ottifant | 89,95 |
| Out Run 2019 | 89,95 |
| PGA European Tour | 99,95 |
| Power Challenge Golf US | 59,95 |
| Prince of Persia US | 69,95 |
| Prince of Persia | 99,95 |
| Pro Moves Soccer US | 49,95 |
| Puggsy | 99,95 |
| Ren & Stimpy | 99,95 |
| Risky Woods US | 49,95 |
| Robocop 3 | 99,95 |
| Robocop Vs Terminator | 59,95 |
| Rocket Knights Adventures | 59,95 |
| Rolo the Rescue | 49,95 |
| Sensible Soccer | 119,95 |
| Shining Force | 129,95 |
| Shinobi 3 | 99,95 |
| Soldier Of Fortune US | 119,95 |
| Sonic 1 | 49,95 |
| Sonic 2 | 79,95 |
| Sonic 3 | 129,95 |
| Sonic Spinball | 89,95 |
| Space Harrier 2 | 39,95 |
| Spider Man | 89,95 |
| Streetfighter 2 | 129,95 |
| Strider | 49,95 |
| Strider 2 | 69,95 |
| Sub Terrania | 109,95 |
| Summer Challenge | 49,95 |
| Fifa Soccer | 99,95 |
| Mortal Kombat | 99,95 |
| Tomcat Alley US | 119,95 |
| Sunset Riders | 89,95 |
| Super Baseball 2020 | 69,95 |
| Super Fantasy Zone | 59,95 |
| Super Smash TV | 59,95 |
| Superman | 99,95 |
| Tailspin | 49,95 |
| Task For Harrier US | 59,95 |
| Techno Clash | 99,95 |
| Terminator | 49,95 |
| Terminator 2 - Judgment Day | 99,95 |
| Toejam & Earl 2 | 109,95 |
| Toki US | 59,95 |
| Toxis Crusaders US | 59,95 |
| Turbo Out Run | 79,95 |
| Turtles Tournement Fighters | 119,95 |
| Two Tribes (Popolous 2) | 99,95 |
| Ultimate Soccer | 99,95 |
| Virtua Racing Jap. | 159,95 |
| Virtial Pinball | 99,95 |
| Winter Challenge | 49,95 |
| Wiz 'n Liz | 109,95 |
| Wolfchild US | 49,95 |
| WWF Royal Rumble | 119,95 |
| X-Men | 89,95 |
| X-Men US | 69,95 |
| Zombies | 59,95 |

## ZUBEHÖR MEGA DRIVE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| 6-Button Joypad | 39,95 |
| Action Replay | 99,95 |
| Adapter für US-Spiele | 29,95 |
| EA-4-Way Adapter | 69,95 |
| Infrarot Control Pad | 89,95 |
| Joypad | 29,95 |
| Master System Converter 2 | 89,95 |
| QJ SG Propad SV 434 | 39,95 |
| RGB Kabel 1 oder 2 je | 29,95 |
| MEGA DRIVE KONSOLE & SONIC 2 & 2. JOYPAD | 249,95 |

## MEGA CD NEUHEITEN

| Titel | Preis |
|---|---|
| Double Switch | 99,95 |
| Dracula Unleashed | 99,95 |
| Dragon's Lair | 99,95 |
| Dune | 109,95 |
| Heart Of The Alien | 99,95 |
| Jurassic Park | 89,95 |
| Prize Fighter | 119,95 |
| Soulstar | 119,95 |
| Terminator | 109,95 |
| Tomcat Alley | 99,95 |
| Yumemi Mystery Mansion | 99,95 |
| Afterburner 3 | 89,95 |

## MEGA CD

| Titel | Preis |
|---|---|
| Batmans Return | 109,95 |
| Bill Walsh College Football | 99,95 |
| Chuck Rock | 99,95 |
| Cobra Command US | 109,95 |
| Dark Wizard US | 99,95 |
| Ecco The Dolphin | 89,95 |
| Final Fight | 89,95 |
| Ground Zero Texas | 109,95 |
| Ground Zero Texas US | 119,95 |
| Hook | 109,95 |
| Jaguar XJ 220 | 89,95 |
| Lethal Enforcers | 139,95 |
| Lunar US | 119,95 |
| Mad Dog McGree US | 109,95 |
| Make My Video: Inxs | 89,95 |
| Make My Video: Kris Kross | 99,95 |
| Mansion Of Hidden Souls | 129,95 |
| Microcosm | 99,95 |
| NHL Hockey '94 | 99,95 |
| NHL Hockey '94 US | 79,95 |
| Nighttrap | 129,95 |
| Prince of Persia | 69,95 |
| Puggsy | 89,95 |
| Puggsy US | 109,95 |
| Revenge Of The Ninja US | 109,95 |
| Rise Of The Dragon US | 119,95 |
| Road Avenger | 89,95 |
| Robo Aleste | 69,95 |
| Sewer Shark | 129,95 |
| Sherlock Holmes | 79,95 |
| Sherlock Holmes 2 | 109,95 |
| Silphead | 89,95 |
| Sonic The Hedgehog | 89,95 |
| Spiderman vs Kingdom | 89,95 |
| Third World War US | 119,95 |
| Thunderhawk | 99,95 |
| Thunderstrike US | 129,95 |
| Time Gal | 69,95 |
| Wolfchild | 109,95 |
| Wonderdog | 99,95 |
| Wonderdog US | 109,95 |
| WWF - Rage In The Cage | 109,95 |
| WWF - Rage In The Cage US | 109,95 |
| MEGA CD PAL | 469,95 |

## GAME GEAR

| Titel | Preis |
|---|---|
| Game Gear 4 Fun | 239,95 |
| Game Gear Multi TV Set | 298,95 |
| Chuck Rock 2 | 74,95 |
| Devilish | 39,95 |
| Donald Duck Lucky Dime | 39,95 |
| Halley Wars | 74,95 |
| McDonald's Global Gladiators | 39,95 |
| Mickey Mouse Castle Of Illusion | 49,95 |
| Superman | 39,95 |
| Talespin | 49,95 |
| World Cup Soccer | 74,95 |

## MANGA VIDEO

| Titel | Preis |
|---|---|
| Ambassador Magma 4 & 5 - | 34,90 |
| Cagliostros Castle (Superkult) | 34,90 |
| Manga Poster (Versch. Motive) je | 7,95 |
| NEO GEO Konsole & 2 Spiele | 899,95 |

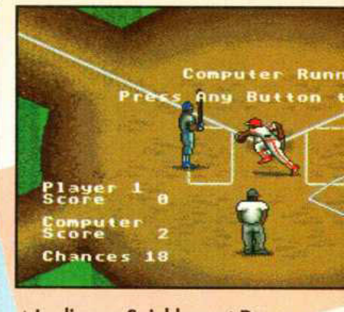
...und viele weitere Super-Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Fordern Sie eine Liste an!!

**MANGA VIDEOS • SEGA • POSTER • NEO GEO • CD's • CD-ROM • GEBRAUCHTSPIELE**










△ In diesem Spiel kannst Du unglaublich viel rennen - nicht zuletzt wird das Baseball-Spiel dadurch viel aktiver.

◁ Wirf den Ball in die richtige Ecke und schon gibt es Punkte! Siehst Du das anschließende Gerangel?

# RBI 94 BASEBALL

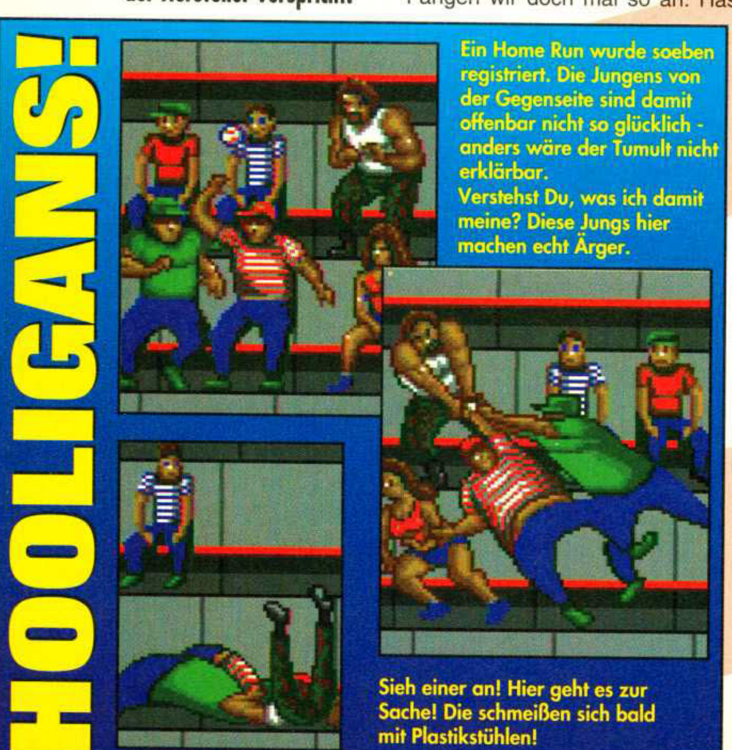
**Baseball hat sich in deutschen Landen nie so richtig durchsetzen können. Hier kickt man Fußball oder spielt - seit Boris Beckers erstem Wimbledon-Sieg - den früheren Schicki-Micki-Sport Tennis. Baseball-Spiele auf Konsole sprechen daher wohl weniger ein Massenpublikum, als den einsamen Fan an. Jenseits des Atlantiks ist es anders, dort ist Baseball sehr populär - damit auch RBI.**

**Und wie das Leben so spielt, schwappte denn auch RBI '94 über den großen Teich - das bisher beste Spiel dieser Art, meint zumindest der Hersteller Tengen. Legt man die Begriffswelt des Baseball-Spiels zugrunde, dann ist RBI ein Geschäft, in dem hart zugeschlagen wird. Es gibt dort natürlich alle wichtigen amerikanischen Teams, die Möglichkeit, sein Traum-Team zusammenzustellen, und vieles mehr. Und jetzt wollen wir mal sehen, ob das Spiel auch wirklich das hält, was der Hersteller verspricht.**

Interessant ist es schon, wenn man das Baseball aus dem realen Leben mit Sport-Simulationen auf der Konsole vergleicht. Bei Fußball-Games haben die Programmierer es immerhin geschafft, richtige Pässe, Ecken, Elfmeter und auch das Handspiel einzubauen - aber wie steht es denn mit dem Baseball?

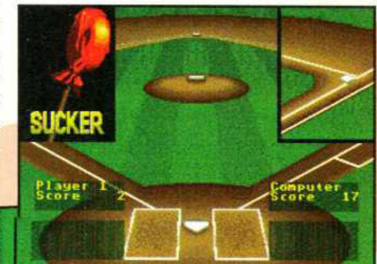
Fangen wir doch mal so an: Hast Du schon mal ein Kricket-Spiel auf dem Mega Drive gesehen? Nee...., natürlich nicht. Es gibt dafür auch einen guten Grund :Das Spiel läßt sich einfach verdammt schlecht für die Konsole umsetzen. Und so ist es eben auch mit Baseball. Eine Zeit lang kann man ganz nett mit dem Ball herumballern, es macht ja auch Spaß, jedenfalls ein klein wenig mehr, als es bei einem Kricket-Spiel denkbar wäre. Aber auf die Dauer kann einen das Gameplay nicht vom Hocker reißen... Baseball ist einfach nicht so mitreißend und actiongeladen wie Fußball oder Eishockey.

Genug der Vorrede: RBI `94 ist jedenfalls besser als die 93er Version. Die Grafik ist detaillierter, das Spiel ist flotter. Es sind sogar richtige Hooligans eingebaut - wenn die Gastmannschaft vorne liegt, tobt der Mob. Und wenn ein besonders guter Spielzug gelingt, dann gibt es sogar diese "Ola" - die mexikanische Welle, die wir vom Fußball her kennen. Sogar der Schlagmann ist hellwach und holt auch richtig aus. Diese kleinen Finessen können aber nicht darüber hinweg täuschen, daß der Gesamteindruck gar nicht so stark von dem alten




Ein Home Run wurde soeben registriert. Die Jungens von der Gegenseite sind damit offenbar nicht so glücklich - anders wäre der Tumult nicht erklärbar. Verstehst Du, was ich damit meine? Diese Jungs hier machen echt Ärger.

Sieh einer an! Hier geht es zur Sache! Die schmeißen sich bald mit Plastikstühlen!

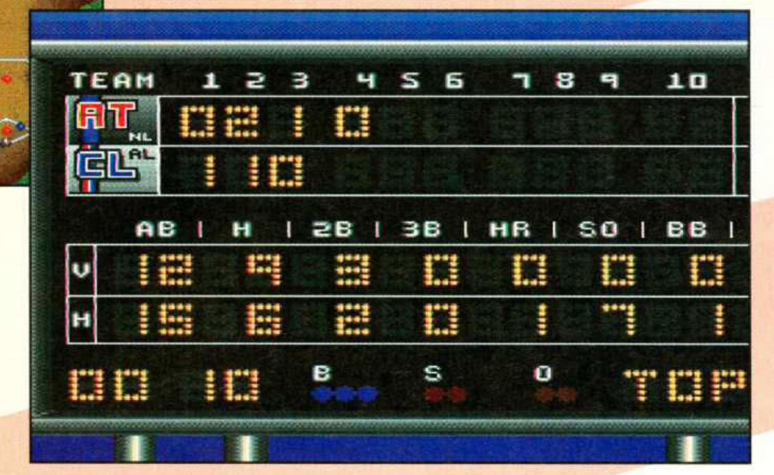




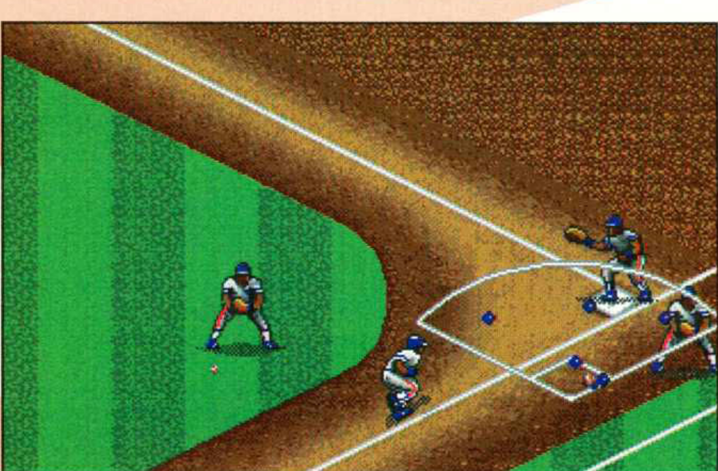


△ Hier wird ein Run gepunktet. Gar nicht schlecht ...

▽ Die Anzeigetafel sieht so aus, wie viele andere auch. Hier siehst Du eine Aufstellung über Deine bisherigen Leistungen.




# WUMM HOME RUN!!!





△ Hier kommt der Einwurf. Der Spieler hebt den Arm, bereit, sofort zuzuschlagen.



△ Dieser Spieler steht immer so, wenn der Ball auf ihn zu donnert. Egal wie - er kann es nicht anders!



△ Wumm! Glaub mir oder nicht - Du kannst es hören, wenn der Schläger den Ball trifft. Dieser Ball hier wird sicher eine ganz schöne Strecke fliegen.




△ Home Run! Der Ball fliegt über den Zaun in die gaffende Menge. Vielleicht bekommt jemand eine Beule am Kopf.




△ Die Anzeigetafel bestätigt den Home Run. Die Menge tobt und versucht sich mit der "Ola".



2020 Baseball oder Tony La Russa abweicht Baseball-Spiele sehen eben alle irgendwie gleich aus.

Wenn Du den Ball schlägst, fliegt er auf eines der wenigen vorgegebenen Felder. Schlägst Du ihn hoch, dann hat ihn der Gegenspieler sehr schnell. Kaum geschlagen - schon weißt Du, daß Du ihn verloren hast. Schlägst Du den Ball in einem Winkel von 90 Grad - fein gemacht! Ein Foul. Schlage ihn im Winkel von 45 Grad nach links oder rechts und er geht daneben. Man weiß eben alles vorher. Es hilft nichts: Nur präzise Schläge kommen auch dorthin, wo sie hin sollen.

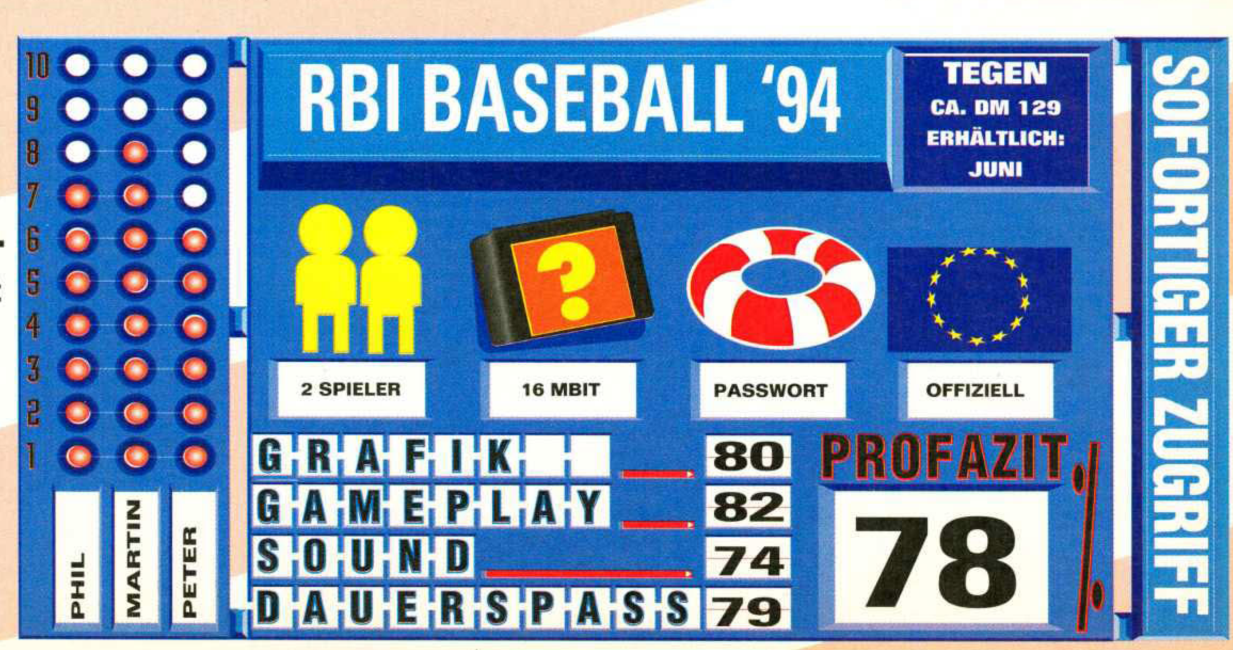
Wenn Du im einfachen oder mittleren Schwierigkeitsgrad spielst, kannst Du den Ball leicht werfen, indem Du ihm mit der D-Taste einen Drall nach links oder rechts gibst. Der Drall, so habe ich herausgefunden, führt dazu, daß der Gegner alle drei Bälle verpaßt - ganz leicht also! Auf dem Spielfeld ist es ein wenig aufregender, wenn Du Dich Hals über Kopf in das Getümmel stürzt- es ist aber viel zu einfach, den Ball zu fangen.

Das Spiel lebt vom üblichen Baseball-Jargon. Es gibt Liga's, Cups, ein Pickles Game und ein Home-Run-Derby. Das aber haben alle anderen Baseball-Spiele auch - es ist also wohl keine große Leistung damit verbunden. Nur wenn Du ein eingefleischter Fan dieser Sportart bist, kannst du diesem Spiel einen besonderen Thrill abgewinnen - es ist einfach zu eintönig, um Dich nachmittagelang vor dem Fernseher gefangen halten zu können.

**SEGA PRO**

**GESAMTURTEIL**

**"Das bisher vielleicht beste Baseball-Game ist nicht das beste. Die Animation und der Sound sind zwar gut gelungen - es spielt sich aber wie jedes andere Game dieser Art."**






**Colonel Brown ist einer jener Zeitgenossen, deren einziges Bestreben darin besteht, das Leben ihrer Mitmenschen zur Qual zu machen. Er möchte sich, trotz seiner mehr als bescheidenen Begabung, als wissenschaftliches Genie profilieren und läßt seine biochemischen Boshaftigkeiten an unschuldigen Tieren aus. Ihm ist es gelungen, einen sogenannten Mutier-Schleim mit furchtbaren genetischen Eigenschaften zu entwickeln, den er in Reagenzgläsern unter Verschluß hält. Marko ahnt nicht, auf was er sich einläßt, als er seinen Fußball versehentlich in den Garten des Colonels kickt und ihn wieder zurückholen muß. Was soll schon sein? Schlimmstenfalls, so denkt er, ist der Nachbar ein Spielverderber und kassiert den Ball ein. Aber dies ist kein gewöhnlicher Nachbar...**



△ Oh nein, er hat mich angeschleimt! Dieser Clown mit seiner Schleimnummer ist reif für den nächsten Ghostbusters-Film. Würg!



▽ In den Röhren findest Du ein paar prähistorische Monster. Jage das Leder einfach durch die Röhren, um sie auszumerzen.



◁ Hey, du mit den Orangen! Ich hab auch `n paar Tricks drauf. Wie wär`s mit `ner Balanciernumme r auf dem Ball?!





△ Wenn nur irgend möglich, werden diese Typen versuchen Deinen Fußball zu verspeisen. Du brauchst sie erst gar nicht anzuschießen!

Für gewöhnlich gehören Fußbälle in ein Fußballgame! Aber dies ist wohl der erste Plattformer für den Mega Drive, in dem ein Fußball als Waffe verwendet wird (ähnliches gab es bereits für das SNES mit Soccer Kid). Die Hauptfigur heißt Marko und sieht aus wie eine Comicfigur: Babyface, kurzes Blondhaar, gestreiftes Fußballshirt etc. Aber statt das Leder mit Feingefühl durch die gegnerische Abwehrlinie zu dribbeln und schließlich mit einem furiosen Gewaltschuß einzulochen, jagt der Held samt Ball durch die 14 Levels eines surrealen Plattformvergnügens!

Die Idee ist nicht neu, aber gut. Marko hat unbegrenzt Fußbälle zur Verfügung, die er seinen Gegnern nach Herzenswonne vor die Plautze dröhnen kann. Auch balltechnisch hat er einiges drauf: Er kann den Ball lupfen oder auch kraftvoll abziehen, ist kopfballstark und beherrscht sogar einen eindrucksvollen Fallrückzieher.

Der Fußball dient jedoch nicht nur als Waffe. Marko kann mit seiner Hilfe auch zu höhergelegenen Plattformen gelangen. Dazu kickt er sich den Ball auf den Kopf und springt hoch. Während der Ball weiterspringt, kann Marko ihn als Stufe auf seinem Weg nach oben benutzen.

Die Steuerung des Bengels ist anfangs etwas knifflig - Du mußt Dich wahrscheinlich erst daran gewöhnen, wie man den Ball auf den Gegner schießt. Auch bewegt sich Marko nicht ganz so schnell, wie Du Dir das vielleicht gewünscht hättest. Dafür muß er aber auch die meiste Zeit einen Fußball unter Kontrolle behalten!

Die Grafiken sind eindrucksvoll, der Detailreichtum der Figuren, die Du triffst ist verblüffend (besonders die Touristen, die als Restart-Punkte fungieren, indem sie Schnappschüsse von Dir machen) und auch die Hintergründe sind farben- und abwechslungsreich (hier insbesondere der Zirkuslevel). Das Spiel erinnert an Toejam and Earl - der Bildschirm wimmelt nur so von Sprites in allen Größen und Formen. Nicht zuletzt wegen der flexiblen Benutzung des Fußballs ist dieses Game auch sehr gut spielbar. Ein bißchen logisches Denkvermögen brauchst Du allerdings schon! Du kannst hier nicht einfach draufloswetzen...wenn Du einen Ball bekommst, hat das auch einen Grund!

Bis hierher hört sich das alles nach einem großartigen Plattformer an. Nun, vielleicht für Fußballfans. Ich glaube, daß viele der Ideen einfach zu altmodisch sind. Die 14 Levels führen Dich durch Wälder, Kanalschächte, Häuser, Straßen etc., aber die Power-Ups sind einfach zu gewöhnlich: Unbesiegbarkeit, Speed-Schuhe, Lebensherzen usw. Warum gibt es in späteren Levels nicht andere Power-Ups, um mehr Anreiz zum Weiterspielen zu schaffen? Für hundert Sterne bekommst Du ein Extraleben, aber selbst das erinnert einmal mehr an Sonic oder Bubsy.

Die Idee mit dem Fußball ist für diesen ansonsten eher durchschnittlichen Plattformer das prägende Element. In Markos Hinterhof kannst Du Deine Ballkünste verfeinern, bevor Du Dich damit auf die Straße wagst. Aber dann kannst Du stundenlang Spaß bekom-men. Es gibt doch nichts schöneres, als das runde Ding jedem daher-gelaufenen Übeltäter in die Visage zu zimmern (äh...)- tolles Spiel!






◁ Diesen Burschen wirst Du nicht so schnell los. Er ist eine Art Wächter und kann schon ein paar Treffer vertragen.

◁ Drei gegen einen ist unfair! Schieße den Ball hoch und laß ihn springen...so kriegst Du drei Flieger mit einer Klappe.

△ Dies ist eine der verrückten Maschinen, die Dich am Ende jedes Levels erwarten. In einigen Levels mußt Du alle Schleimbehälter zerstören, in anderen nicht.

△ Hier spukt`s. Die Geister haben die dumme Angewohnheit, wie aus heiterem Himmel plötzlich aufzutauchen. Aber schließlich sind`s ja nur verlorene Seelen...

△ Hier muß Marko den Fußball als Stufe zu der höheren Plattform benutzen. Nur keine Panik - Bälle sind genug da!

**SEGA PRO**

**GESAMTURTEIL**

**"Einer der besten Plattformer dieses Jahres! Die Idee mit dem Fußball macht dieses Game so raffiniert und gut spielbar."**

## MARO'S MAGIC FOOTBALL

**DOMARK**
CA. DM 129
ERHÄLTLICH: JETZT

1 SPIELER | 16 MBIT | PASSWÖRT | OFFIZIELL

| Kategorie | % |
|---|---|
| GRAFIK | 84 |
| GAMEPLAY | 82 |
| SOUND | 88 |
| DAUERSPASS | 87 |

**PROFAZIT %: 84**

PHIL · MARTIN · PETER

SOFORTIGER ZUGRIFF






◁ Die Hechtrolle ist nicht nur unglaublich spektakulär, sondern auch echt effektiv! Mit so einer Beckerrolle mitten im Ballwechsel kann man gut punkten.




△ Hier der Beginn eines Doppels. Gegen den Computer zu spielen ist sowieso witzig, aber mit der J-Cart geht der Spaß erst richtig los!

# Pete Sampras TENNIS

**Pete Sampras, die Nummer Eins der Tennisrangliste, hat jetzt sogar sein eigenes Konsolenspiel. Die Codies haben die Lizenz erworben, zwei zusätzliche Löcher in die Cartridge gebohrt und sind jetzt bereit, ihr brandneues Produkt auf den Markt zu werfen. Es bietet Top-Spin Lobs und Volleys, wie Du sie aus jedem echten Tennisspiel kennst. Du kannst gegen 30 Tennisgrößen antreten, stilgerecht gekleidet, versteht sich. Pete Sampras ist der erste Spieler seit 1969, der drei Grand Slam-Titel nacheinander gewann- ist das Spiel genau so ein As oder wird es im Netz hängenbleiben? Als erstes Tennisspiel dieses Jahres eröffnet es hiermit die Saison.**

Für Pete Sampras Tennis haben Codemasters ihren gesunden Menschenverstand gebraucht - und das sollte sich eigentlich auch an den Verkaufszahlen bemerkbar machen. Die Pete Sampras Cartridge ist die allererste, die die J-Pad-Technik einsetzen wird. Diese neue Technik ermöglicht das Einstöpseln zweier zusätzlicher Joypad-Stecker direkt in die Cartridge, so daß Du eine nette Vier-Spieler-Einheit erhältst. Warum also noch Geld ausgeben für diese unhandlichen schwarzen Zusatzelemente? Gut möglich, daß Pete Sampras Tennis späteren Tennisspielen als Vorbild dienen wird. Du brauchst nur einmal auf dem Rasen zu spielen oder ein Show Match mitzumachen, um zu bemerken, daß dies eine der raffiniertesten und intelligentesten Tennis-Simulationen überhaupt ist.

Codies ist hier ein überaus empfindliches Steuerungs-System gelungen. Wenn Du A drückst, lobbst Du den Ball, mit B spielst Du die ganzen Standardschläge, und mit C hechtet Dein Spieler dem Ball hinterher. Ganz einfach also? Nun ja, anfangs scheint es tatsächlich so, aber warte, bis Du das Steuerkreuz bewegst. Deine Schlagkraft hängt entscheidend davon ab, in welche Richtung Du das Steuerkreuz bewegst, und wie lange Du den einen oder anderen Button gedrückt hältst. Wenn Du den Ball an der Grundlinie annimmst, dabei das Steuerkreuz diagonal bewegst und B festhältst, triffst Du mit voller Wucht das gegnerische Feld. Der Ball kann sogar noch im Flug beeinflußt werden! Was mir am besten gefiel, ist, daß man aus seinen Fehlern lernen kann. Es ist leicht, den Ball in die Zuschauer-menge zu jagen, aber mit etwas Übung werden Dir auch einige aufregende Diagonalschläge oder nervenstarke Lobs gelingen. Die realistischen Controls sind so schwer nun auch wieder nicht zu handhaben!

Was das Inhaltliche betrifft, liefert das Spiel keine neuen Elemente. Du hast die drei Platztypen (Sand, Rasen und Hartboden), Du kannst Profi-Turniere spielen, es gibt eine Rangliste und 30 verschiedene Spieler. Die Eingangsbilder ebenso wie die Gestaltung des Platzes sind wie bei anderen Tennis-




△O je, hier hat eine Spielerin Schwierigkeiten, den hohen Ball richtig einzuschätzen. Etwas verspätet, die Reaktion.







△ Dies ist das Spezialinventar der noch besseren 'Huge Tour'. Dieses Turnier wirst Du auf Deinem Schirm nicht finden - es sei denn, Du aktivierst einen Cheat!




△ Die statistische Auswertung des Matches hat nur einen einzigen Sinn: die gegnerischen Spieler zu demoralisieren. Aufschläge, Asse, Punkte, hier kriegt Ihr's schwarz auf weiß.

## STECK'S EINFACH 'REIN!

Steck's einfach 'rein! Wozu brauchst Du noch ein Multi-Tap, wenn Codemasters in ihre neue Cart zwei prima Löcher geschnitzt haben? Dies ist die erste J-Cart für die Sega-Gemeinde, und sie macht ihre Sache einfach brilliant! Der Preis wird etwa bei DM 129,- liegen. Wenn es ein Tennis-Game gibt, das sein Geld wirklich Wert ist, dann ist es dieses.

▽ Am Anfang ist es noch nicht so sinnvoll, gegen die gesetzten Spieler anzutreten. Trotzdem wäre es ganz nett, wenn man Pete Sampras mit der Nummer 14 vom Platz fegen könnte.










△ Stilleben à la Wimbledon: das grüne Handtuch, die weiße Tasche und natürlich der Tennisschläger.



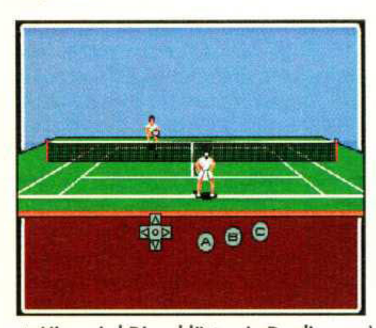

△ Die Profi-Turniere bieten eine ganze Menge: Du kannst Deinen Platz in der Weltrangliste verbessern, dabei alle möglichen Länder besuchen und auf einem der drei Platztypen gegen die ganz großen Stars spielen.



△ Auf Sandboden springt der Ball langsamer, aber höher. Du mußt Deine Technik an jeden Boden anpassen.

▷ Auf Rasen mußt Du mit sehr harten Aufschlägen rechnen. Hier schmeckt alles nach Wimbledon: der gepflegte Rasen, die Balljungen in ihren grünen Jacken, keine Reklametafeln - richtig nett!



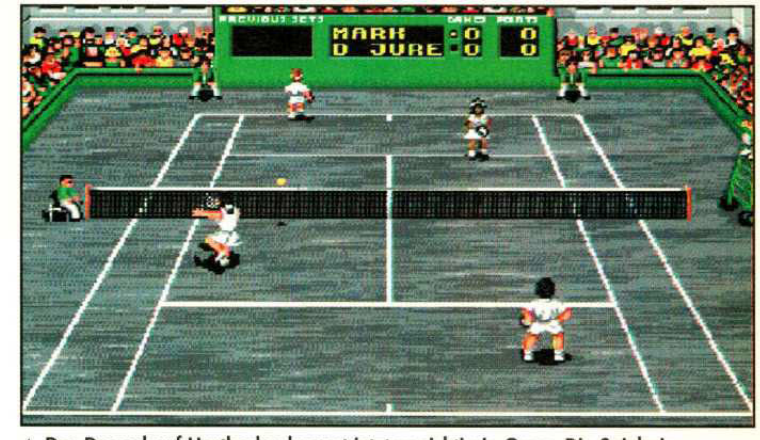



△ Hier wird Dir erklärt, wie Du die Kombination von A, B und C mit dem Steuerkreuz einsetzen kannst. Das ist schon ganz sinnvoll, aber am schnellsten lernst Du es direkt im Spiel.

Spielen: es gibt ein paar Balljungen, e jubelnde Menge und gute Grafik.

Aber die Stimmung ist wirklich lebensecht. Besonders beeindruckt war ich von der Geräuschkulisse der Zuschauer. Wenn die Spannung ihren Höhepunkt erreicht, gibt es Zwischenrufe, und der Lärmpegel wird so laut, daß der Schieds-richter sein "Quiet please" rufen muß wie in Wimbledon. Auch den Punktestand verkündet er klar und deutlich - selbst wenn er sich dabei anhört, als hätte er zu viel Schmerztabletten geschluckt.

Beim Pete Sampras Tennis läuft das Spiel glatt und schnell. Man kann zum Fanatiker werden. Die 4-Spieler-Option für das Doppelspiel kommt unheimlich gut. Die technische Ausstattung ist fast perfekt. Für 'nen Hunderter bekommst Du das Spiel und die J-Cart als Draufgabe. Die Atmosphäre ist geladen, so wie ich es noch bei keinem anderen Tennisspiel erlebt habe, und ich kann Euch versichern, daß es ein paar Knaller gibt, die so schnell wohl kaum zu wiederholen sind.




△ Das Doppel auf Hartboden kommt jetzt so richtig in Gang. Die Spielerin retourniert den Aufschlag direkt am Netz.

SEGA PRO

GESAMTURTIL

"Alles wirkt flüssig sauber und wirklichkeitsnah. Vergiß Amazing Tennis, Davis Cup Tour und Agassi...das ist das absolut beste Tennis-Game aller Zeiten!"



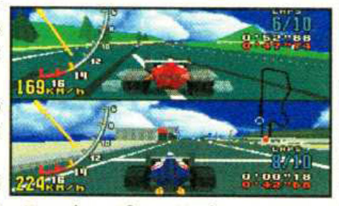


Für den MD schon ganz erstaunliche Grafiken - die leistungsfähigeren Automaten bleiben jedoch wohl unerreicht.

# VIRT

**Ein tolles Spiel. Ein faszinierendes Spiel. Jetzt auch offiziell erhältlich. Virtua Racing, das erste von Segas neuen Supergames ist endlich auf dem Markt. Martin Wilmer fragt sich, ob es sein Geld wirklich wert ist.**

Bekanntlich geht die Videospiel-Industrie mit Sensationsmeldungen nicht eben sparsam um, aber der Medienwirbel um Virtua Racing war wirklich enorm. Man könnte meinen, jeden Monat käme der nächste große Knaller auf den Markt - sei es ein neues Spiel oder ein neues Format - und in den vergangenen Monaten war VR dieser "Knaller". Aber was ist dran an der ganzen Sache? Können wir jetzt wirklich Automatenspiele auf Mega Drive und Mega-CD spielen? Oder ist die Zukunft (wie so oft) nicht ganz so nah und nicht ganz so preisgünstig, wie man uns immer glauben machen will?



Eines der größeren Mankos von VR ist der Zwei-Spieler-Modus. Hier gehen tatsächlich nur zwei Autos an den Start.

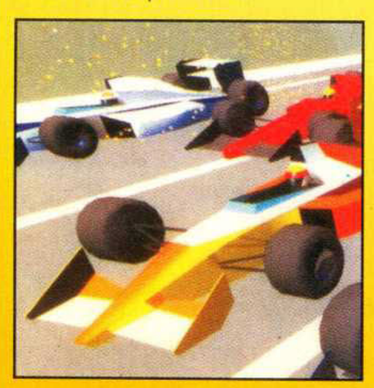
Mega Drive und Mega-CD sind momentan einfach nicht in der Lage, die Grafiken, die Du aus den Spielhallen kennst, zu produzieren. Die Chips, die für diese Grafiken benötigt werden, sind Spezialanfertigungen und deshalb extrem teuer (zumal sie noch aus Japan importiert werden müssen). Wie dem auch sei, selbst der SVP-Chip bringt MD-Games nicht auf Automatenstandard. Heißt das, wir müssen auch in Zukunft auf Topqualität verzichten? Bestimmt nicht - der vielgepriesene Saturn kommt der Klasse der Maschinengrafiken schon verdammt nahe.

## WO BLEIBEN DIE GUTEN SPIELE?

Aber Mega Drive und Mega-CD sind noch lange nicht abgeschrieben. Spiele wie Ground Zero, Texas, Tomcat Alley oder Rise of the Dragon für MCD sowie Aladdin und nun auch Virtua Racing für MD beweisen dies zur Genüge. Diese beiden Konsolenformate sind zu weit höheren Leistungen fähig, als lediglich die ganzen Shoot `em Up-Verschnitte, die uns die letzten Jahre beschert haben, in`s Bild zu setzen. Wo waren in dieser Zeit die wirklich großen Spiele? Nun, entweder fristeten sie ein elitäres Dasein in den PCs der Nation oder sie verschlangen Deine Monatsbudgets in den Spielhallen. Nicht daß Softwarehäuser grundsätzlich schlechte Spiele auf den Markt brächten, aber viele Titel könnten wesentlich besser sein, wenn das Potential der Konsolen stärker ausgenutzt würde. Die Softwarefirmen verweisen allerdings nicht ganz zu Unrecht auf die hohen Herstellungskosten und damit auf die entscheidende Frage, wieviel Geld Du, als Kunde, für diese Supercarts

## DER PREIS IST NICHT ENTSCHEIDEND...

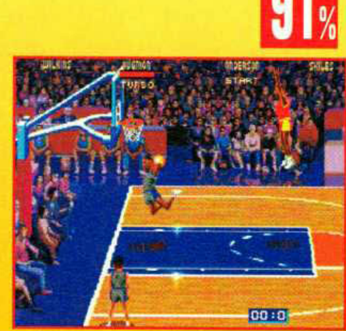
Nur um Dich daran zu erinnern, daß Du nicht gleich 200 Piepen löhnen mußt, um ein gutes Spiel zu erstehen, haben wir Dir einige Spitzengames für den Mega Drive zusammengestellt, die etwas moderater bepreist sind:



### NBA Jam 129,-

■ Ein weiteres absolutes Topspiel, um das Du einfach nicht herumkommst. Spektakuläre Techniken und Dunks sorgen für beste Unterhaltung.

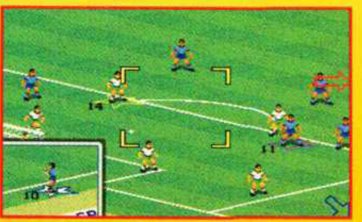
91%



### FIFA International Soccer Ca.129,-

■ Wenn Du`s immer noch nicht hast, dann hol`s Dir jetzt! Voller Atmosphäre und mit einer gelungenen Mischung aus Glück und Können ist diese Cart ihr Geld wirklich wert. Du wirst es immer wieder spielen. Unschlagbar: der Multi-Player-Modus!

94%



Es gibt aber auch einige Spiele, die durchaus ihre Extramärker wert sind. Was sind schon 10 oder 20 Mark mehr, wenn der Inhalt stimmt?!

### Sonic 3 Ca. 149,-

■ Das größte und beste Sonicspiel mit tollen Grafiken, wenn auch das Gameplay nur allzu bekannt ist. Der Preis ging in vielen größeren Läden schnell auf bis zu DM 119,- runter. Ob ähnliches auch mit VR passiert?

87%









auszugeben bereit bist. Bislang haben sich diese Bedenken jedoch als Fehleinschätzung erwiesen, denn die bis heute erhältlichen Import-Kopien von VR wurden den Verkäufern regelrecht aus den Händen gerissen - und das zum happigen Preis von DM 199,-!

# TUA

## EINSTEIGEN ODER ABWARTEN?

Für die meisten unter uns ist es durchaus eine Überlegung wert, ob Du DM 99,- für ein Spiel ausgibst, das Deine Konsole nicht auslastet, oder DM 199,- für einen Titel, der dieses mit Hilfe teurer Chips problemlos schafft. Viele VR-Fans werden den hohen Verkaufspreis gerne verschmerzen, während der Rest eher enttäuscht sein wird von diesem mit Abstand besten MD-Rennspiel. Das Game ist nicht der Bahn-brecher, den man uns versprochen hat.

Nehmen wir den Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm. Deine beiden Fahrzeuge sind die einzigen, die an dem Rennen teilneh-men können. Und das drückt den Spielspaß erheblich! Schon zwei weitere CPU-Wagen hätten das Spiel deutlich aufgewertet.

Noch besser: zwei MDs zusammenkl-inken und mit vier Spielern gleichzeitig in`s Rennen gehen. Dann wäre das "Supergame" perfekt gewesen!

Die Kritik richtet sich zum guten Teil auch an die Pressemitteilungen der Hersteller, die unsere Erwartungen an VR in höchste Atmosphären geschraubt haben. Video-Enthusiasten erwarteten den Anbruch eines neuen Konsolenzeitalters, paradiesische Grafiken und ein wegweisendes Gameplay - und das alles zum Spottpreis. Stattdessen sieht es (wieder mal) so aus, als ob wir erst auf die neue Konsolengeneration warten müßten, bis wir die neue Spielegeneration in die Finger kriegen...



Das ist es doch! Schon bei den Automaten war es diese heiße Multi-Player Versie, die den ganzen Spaß ausmachte.

## ENDE DER FAHNENSTANGE?

Enttäuscht? Nun, Deinen Mega Drive brauchst Du nicht gleich aus dem Fenster zu werfen. Offenbar hat man auch bei Sega die drohende Kluft zwischen den bereits existierenden Formaten und den zukünftigen Supermaschinen wahrgenommen. Mehr noch, sie könnten sogar das Zeug dazu haben, diesen Abgrund zu überbrücken: ein MD-Upgrade, mit dem Du für etwa fünf Blaue Deine Virtua-Spiele in Saturn-Qualität spielen kannst. Die große Frage, was diese Spiele kosten werden, bleibt jedoch noch offen. Möglicherweise könnte man die Chips, die VR so teuer machen, gleich in das Upgrade integrieren. Dann brauchst Du sie nur einmal zu bezahlen, während die Spielcarts selbst erheblich billiger würden.

Natürlich möchten wir die tollsten Spiele am liebsten gleich geschenkt haben, aber - um wieder auf den Boden zu kommen - wir haben zumindest das Recht, für unser mühsam Erspartes einen angemessenen Gegenwert zu erhalten. Danach müßte Virtua Racing mindestens anderthalb mal so gut sein, wie ein gewöhnliches Segaspiel. Ob das der Fall ist, darüber läßt sich trefflich streiten. Aber, wenn auch die meisten Firmensprecher glauben, ein VK von DM 199,- wäre zu hoch angesiedelt, so entscheiden darüber doch letztlich allein die Käufer.

## WEG WIE WARME SEMMELN?

Im Allgemeinen gibt es von Händlern und Importeuren äußerst positive Reaktionen. Die Import-versionen verkaufen sich bereits seit längerem ganz hervorragend. Theo Kranz vom Theo Kranz Versand meint dazu:

**"Die Kunden scheint der Preis nicht abzuschrecken. Streetfighter II war, als die ersten Importe in den Handel kamen, sogar noch teurer als VR."**

Aber ob er dafür DM 199,- hinblättern würde?

**"Hab ich schon! Und bin bestens zufrieden - ein Klassespiel!"**

Alle stimmen darin überein, daß dieses Game in technischer Hinsicht wohl das beste ist, was je für den *Mega Drive* produziert wurde. Und weil die Spielbarkeit stimmt, stimmt auch der Preis. Zudem besteht Grund zur Hoffnung, daß Handelsketten bei Sega größere Posten ordern und uns diese dann zum Spartarif anbieten werden (wie bei *Sonic 3* geschehen).

## StreetFighter II: SCE Ca. 149,-

■ Der Spielhallenklassiker ist Vorbild für Millionen Plagiate. Zu Beginn lag der Preis bei gesalzenen Ca. DM 149,-. Aber bei einem derart guten und fesselnden Gameplay schien sich niemand groß darum zu kümmern, wieviel er auf die Theke blättern mußte (oder welchen Nachbarsschnösel er zur Schnecke machen mußte), um an eine Kopie zu kommen.

**92%**

## Virtua Racing Ca. 199




■ Für eine Handvoll Dollars mehr kannst Du Dir das beste Rennspiel auf dem Markt leisten. Nicht unbedingt jedermanns Lieblingsspiel, aber ein Spiel, das Dir die Schuhe auszieht. Natürlich kannst Du auch auf die 32Bit-Version warten...

**89%**

## AUF DER RICHTIGEN SPUR











Niemand wird bezweifeln, daß selbst eine VR-Sparausgabe für den Mega Drive eine echte Bereicherung darstellt.

## DER HERR DER LÜFTE!

Wie schon bei Aladdin, ist auch beim Dschungelbuch die Animation das herausragende Element. Mogli agiert in bester Tarzanmanier.

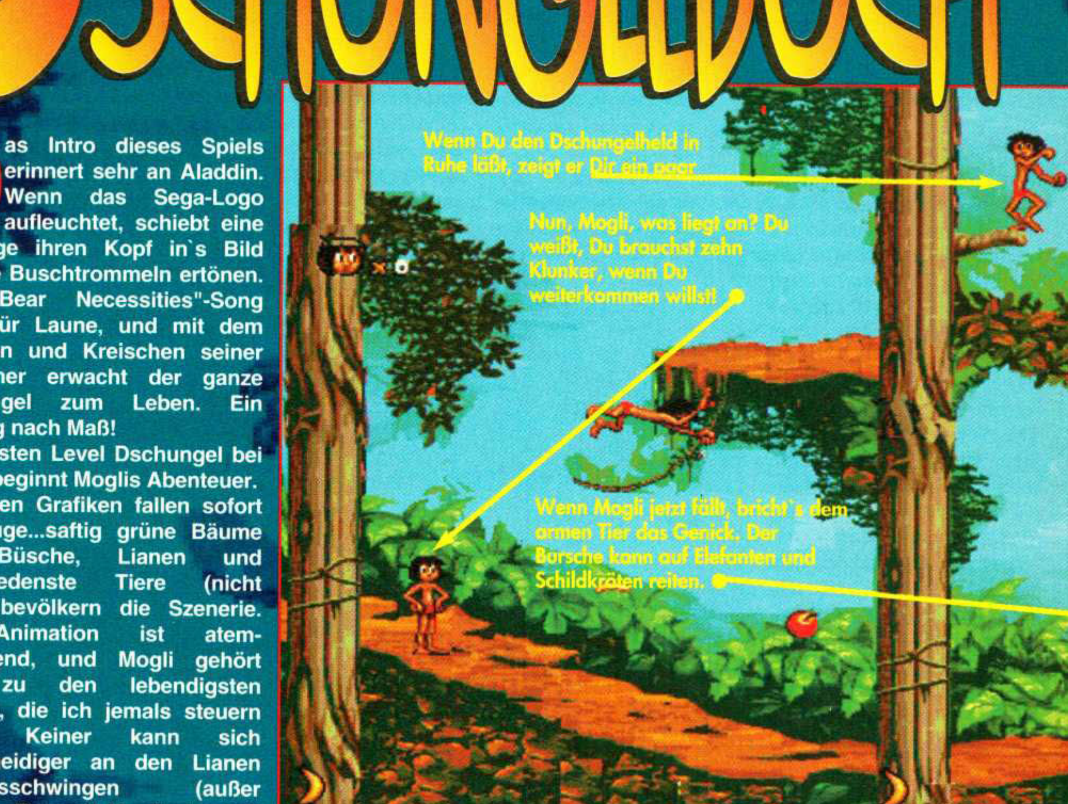






# DAS DSCHUNGELBUCH

**Menschenkind Mogli möchte gerne zu dem Dorf der Menschen zurückkehren, das sich am Rande des Dschungels befindet, aber dazu muß er sich zunächst durch den Urwald kämpfen - bewaffnet mit einem Blasrohr und einigen Bumerang-Bananen. Auf Balu`s Plautze stromabwärts treiben hört sich gemütlich an, aber das Treffen mit einem verrückten Medizinmann läßt Dir den wahren Ernst Deiner Lage bewußt werden! Das Dschungelbuch von Rudyard Kipling ist ein echter Klassiker der fantastischen Literatur, und wenn ein Videogame nach der weltbekannten Disney-Vorlage entsteht, kannst Du annehmen, vieles aus dem Zeichentrickfilm auf der Cart wiederzufinden. Baloo, Bagheera, King Louie...alle sind sie dabei. Auf geht`s zur großen Dschungelparty!**




Das Intro dieses Spiels erinnert sehr an Aladdin. Wenn das Sega-Logo aufleuchtet, schiebt eine Schlange ihren Kopf in`s Bild und die Buschtrommeln ertönen. Der "Bear Necessities"-Song sorgt für Laune, und mit dem Schreien und Kreischen seiner Bewohner erwacht der ganze Dschungel zum Leben. Ein Einstieg nach Maß!

Im ersten Level Dschungel bei Tage - beginnt Moglis Abenteuer. Die tollen Grafiken fallen sofort in`s Auge...saftig grüne Bäume und Büsche, Lianen und verschiedenste Tiere (nicht grün!) bevölkern die Szenerie. Die Animation ist atemberaubend, und Mogli gehört wohl zu den lebendigsten Figuren, die ich jemals steuern durfte. Keiner kann sich geschmeidiger an den Lianen vorwärtsschwingen (außer Tarzan)! Moglis Laufstil erinnert an einen Marathonläufer, und sein akro-batischer Kletterstil ist sehen-swert. Das Steuern macht wirklich Spaß! Dasselbe gilt für die Tiere, die er trifft. Die Affen sind die frechsten, die Du je gesehen hast. Sie drohen Dir in Gorilla-Pose und werfen Dir daraufhin salvenweise Bananen um die Ohren. Mogli wehrt sich mit Spezialbananen, die wie Bumerangs fliegen. Wenn Du einen von den Brüdern aus dem Baum geworfen hast, ist der Streit noch längst nicht beendet! Auch am Boden mußt Du den Affen noch mehrmals treffen, bis er Ruhe gibt.

Wenn`s aber zu arg wird, kann sich Mogli zwischen den Ästen der Bäume verstecken. Allerdings kannst Du da oben schnell den Halt verlieren. Jeder der zehn Levels ist vollgepackt mit allerlei wilden Tieren, wie Bären, Tiger, Krokodile, Schlangen, Schildkröten, Elefanten usw. Während des Spiels laufen diese Tiere wie verrückt durch die Gegend und machen entweder dummes Zeug oder werfen Dir mit einem Schrei irgendwelche Dinge entgegen.

Das "Sammelgut" ist Plattform-Standard. Herzen, die Du einsammelst, vermehren Deine Energie, und für zehn gefundene Edelsteine darfst Du Bagheera treffen und den Level abschließen. Extrapunkte erhältst Du, wenn Du Früchte einsteckst. Ein dickes Lob an die Entwickler für die Restart-Punkte. Diese "Punkte" werden durch Elefanten dargestellt, die, wenn Du an ihnen vorüberkommst, mit dem Rüssel eine Fahne in den Boden rammen. Astrein!

Die herrlichen Dschungelszenarios und die voll gelungenen Animationen machen dieses Spiel zu einer der besten Filmkonversionen, die ich je gesehen habe. Mit dem innovativen Dual Contour-Feature können die Charaktere sowohl mit dem Vordergrund, als auch mit dem Hintergrund der Szene interagieren. Damit wird der Spielbereich quasi verdoppelt! Einige der Levels sind sich recht ähnlich, mit ähnlichen Figuren, die ähnlich handeln. Aber, mit versteckten Abschnitten, Bonusrunden und drei Schwierigkeitsgraden (obwohl das Spiel eher leicht ist) haben wir hier Disney-Qualität, die man unbedingt auf dem MD gesehen haben muß, um sie zu begreifen!

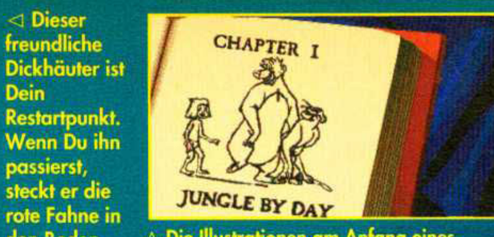


△ Diese Bananen sind nützliche Waffen, denn sie verhalten sich wie Bumerangs und kehren immer wieder zu Dir zurück.





◁ Dieser freundliche Dickhäuter ist Dein Restartpunkt. Wenn Du ihn passierst, steckt er die rote Fahne in den Boden.




△ Die Illustrationen am Anfang eines jeden Levels sind wirklich sehr hübsch geworden. Insgesamt gibt es zehn Kapitel.



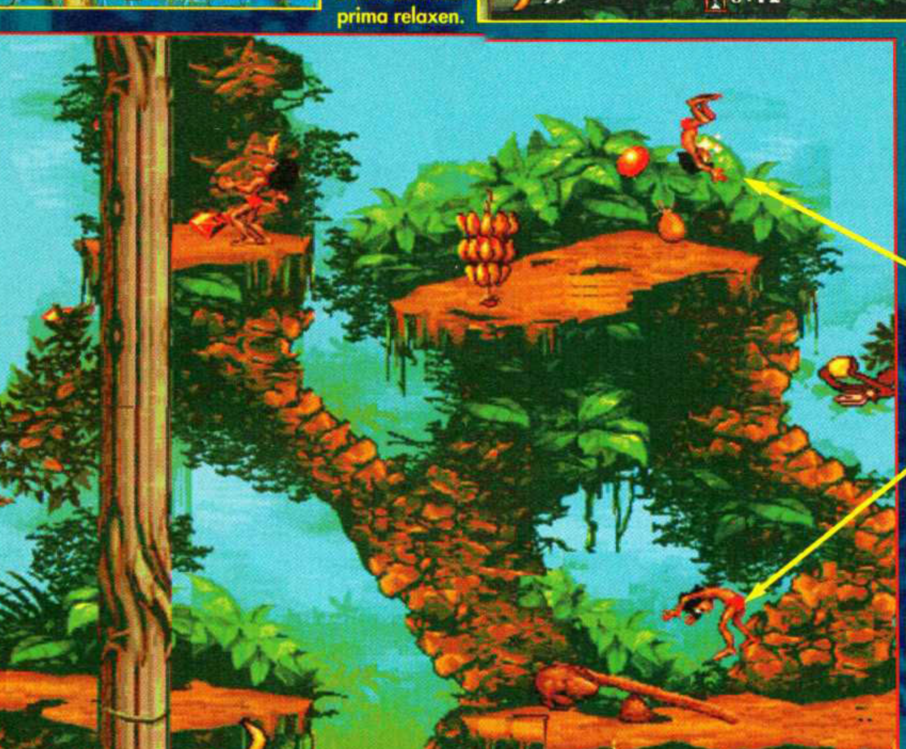
◁ Nach all dem ermüdenden Herumspringen gönnt sich Mogli eine Pause. Beim Bananenjonglieren kann man prima relaxen.



◁ Die Schlangen kann man hier als Trampolins benutzen. Mogli kommt dadurch weiter nach oben, wenn er es dringend nötig hat.



△ Der Hut ist alt, aber der Effekt ist sinnvoll - mit der Wippe auf zu Höhenflügen.



△ Am Ende jedes Levels triffst Du auf Bagheera. Zuvor mußt Du jedoch einige Edelsteine finden. Der Kompaß zeigt Dir den Weg.

● Die hohe Schule der Luftakrobatik - Mogli zieht wieder mal 'ne mächtige Schau ab!

● Mit der Wippe lassen sich bequem die höchsten Äste im Urwald erreichen.

Der Junge sollte endlich seine Diät abbrechen und sich ein kräftiges Frühstück besorgen. Er ist einfach zu dünn!





△ Wenn's Dich erwischt hat, bringen Dich zwei hilfreiche Tiere auf einer Trage aus dem Bild. Bei so netten Einfällen macht selbst das Sterben Spaß!

**SEGA PRO**

**GESAMTURTEIL**

"Eine der besten Filmkonversionen aller Zeiten. Nach Aladdin haben wir hier ein weiteres Topgame, das man auf keinen Fall verpassen darf."

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

PHIL MARTIN PETER

## DAS DSCHUNGELBUCH

**VIRGIN**
CA. DM 139
ERHÄLTLICH: JULI

1 SPIELER

8 MBIT



NEINE



OFFIZIELL

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 91 |
| GAMEPLAY | 85 |
| SOUND | 84 |
| DAUERSPASS | 79 |

**PROFAZIT**

**85%**

**SOFORTIGER ZUGRIFF**

# Pole Position!

**DIREKT AUS DER SPIELHALLE**

**EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE**

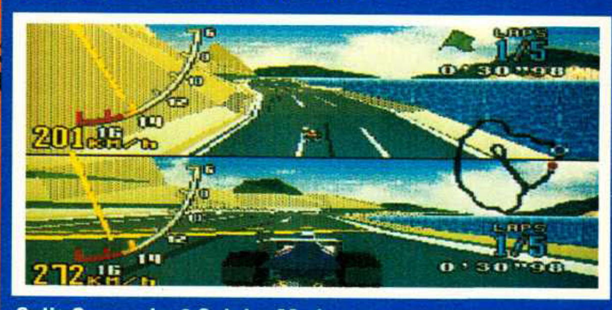
**MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR**







Vier verschiedene Spielerperspektiven.




Split-Screen im 2 Spieler Modus.




Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

**Ja**, der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.

Ich heiße

und wohne in

Ich bin Jahre alt und spiele auf

■ Mega Drive, ■ Mega CD, ■ Master System, ■ Game Gear.

Coupon ausschneiden und ab an SEGA
Postfach 30 55 68
in 20317 Hamburg schicken.
Es lohnt sich.

SP 6/94


MEGA DRIVE
V.R.
Virtua Racing
TM
SPORT
■ SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips ■ 3D Polygongrafik ■ 4 verschiedene Spielerperspektiven ■ 2-Spieler Modus/Splitscreen.
ERHÄLTLICH FÜR:
■ MEGA DRIVE
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
SEGA





**Der Customised World Cup, erlaubt Dir, die Finalgegner beliebig zu bestimmen.**

Wow! Hier kannst Du Dich richtig austoben! Eine komplette Auflistung der Aspekte, die Du nach Herzenslust einstellen kannst:

# WEN HÄTTEN'S DENN GERN?

**Die offizielle Weltmeisterschaft mit allen 24 beteiligten Nationen.**



**Mit diesem Icon rufst Du das Hauptmenü mit den Spieleinstellungen auf.**



**Die Spieldauer! Wie konditionsstark bist Du?**



**Hier kannst Du die Optionen für ein fröhliches Freundschaftsspiel aufrufen.**

**Die blöde Rückpaßregel läßt sich auf Wunsch auch außer Kraft setzen.**



**Dieses Icon befördert Dich in`s nächste Optionsmenü.**



**Trainiere Dribbeln, Schießen, Eckstöße, Freistöße etc.!**

**Drei Spielgeschwindigkeiten stehen hier zur Auswahl.**



**Hier läßt sich die Abseitsregelung an- bzw. abstellen. Nützlich, wenn`s gegen Italien geht!**

**Am 17. Juni ist es endlich soweit! Die Fußballweltmeisterschaft wird eingeläutet, und für Millionen Sportsfreunde in aller Welt gibt es nur noch ein Thema. Seit über 60 Jahren steht dieses Turnier für sportliche Bestleistungen, und der Gewinn der begehrten Trophäe ist höchstes Ziel aller Fußballnationen. US Gold hat sich, wie auch schon bei der Weltmeisterschaft 1990 in Italien, die Rechte für eine Konsolenversion des Spektakels gesichert. World Cup USA `94 heißt das Kickergame, das uns auf das bevorstehende Großereignis einstimmen soll. Ernsthafte Konkurrenz für FIFA oder Sensible Soccer? Beim World Cup ist alles möglich...**





Was also hat World Cup USA `94 den anderen Fußballgames voraus? Nun, die Programmierer haben sich aus allen anderen Kickerspielen die Rosinen herausgepickt und sie in dieser Cart zusammengefaßt. Sie behaupten, die ultimative Fußball-simulation geschaffen zu haben, mit einem einmaligen Steuerungssystem, welches den Spielern eine äußerst flexible Ballkontrolle erlaubt.

Die Introbilder werden der großen sportlichen und kulturellen Bedeutung der Weltmeisterschaft durchaus gerecht. Es gibt haufenweise Optionen (siehe Kasten), die vom offiziellen Maskottchen erläutert werden. Die Menübildschirme sind wirklichsehr ordentlich gestaltet und



△ Italien greift an, um das psychologisch wichtige erste Tor zu erzielen.



△ Der Mittelfeldspieler schlägt das Leder nach vorne auf einen der Stürmer. Sieht vielversprechend aus!



△ Zwischen Dir und dem gegnerischen Tor steht nur noch der entschlossene Keeper!

- So wird ein Freistoß-Tor noch spektakulärer: etwas seitlichen Effet, leicht anheben, aber voll abziehen!
- So sollte es sein: kontrollierter Spielaufbau im Mittelfeld, ein energischer Schuß auf`s Tor und eine Glanzparade des Schlußmannes.
- Der Ball ist nicht nur am Boden gut zu beobachten, auch in der Luft fliegt er sauber über den Bildschirm - Höhe und Geschwindigkeit sind gut erkennbar.
- Weite Pässe von den Flügeln vor`s Tor bringen die Angreifer in hervorragende Schußposition.



Hier legst Du Größe und Form der Kontroll-Spielfeld-einblendung fest.





Im Soundtest hörst Du alle Songs und Effekte.



Dieses Icon bringt Dich in die Bildschirme, in denen Du die Formationen festlegen kannst.



Hier kannst Du Deine eigenen Fußballtrikots entwerfen.

Für Deine Sternstunden kannst Du hier die automatische Zeitlupe aktivieren.



Soll Dein Spieler den Ball mit dem Fuß stoppen können oder nicht?



Willst Du den Torhüter selber steuern, oder soll`s Dir die CPU besorgen?



Entscheide, wie Du Dein Team steuern möchtest!

Wähle zwischen zwei möglichen Bildschirmbreiten!



Die Dribbelsteuerung. Wie sehr soll der Ball an Deinem Fuß "kleben".



Mit diesem Icon kannst Du die Spieler Deiner Mannschaft auswählen.



Auch die Wetterbedingungen kannst Du nach Lust und Laune bestimmen.



△ Unterbreche das Spiel, um die Options bildschirme für Zeitlupe, Paßwörter etc. aufzurufen.



△ Schon fast Standard: ein Überblick über die Spielstärken der Akteure.

hinterlassen einen erstklassigen Eindruck!

Daraufhin habe ich mich gleich für das offizielle Weltmeisterschaftsturnier angemeldet - natürlich mit der deutschen Mannschaft, denn was Berti kann, kann ich schon lange. Eingestellte Optionen: Der Ball soll am Fuß "kleben", meine Spieler sollen den Ball stoppen und zum Schießen und Flanken zurücklaufen können und alle Regeln (einschließlich Rückpaß und Abseits) sind aktiviert. Während ich mich durch die Optionen wühlte, Spieler auswählte, Formationen änderte (große Auswahl!) und geschmackvolle Trikots aussuchte, wurde ich schon so richtig heiß auf das Spiel. Als schließlich die Liste mit meinen ersten Gruppenspielen auf dem Bildschirm prangte, war mein Spielfieber kaum noch zu bremsen.



△ Bei einem Freistoß ändert sich die Perspektive. Mit dem Pfeil kannst Du bestimmen, wo der Schuß hingehen soll.

Ich habe mich dann aber doch schnell wieder eingekriegt. Immerhin ist eine deutliche Verbesserung gegenüber der 90er Version zu konstatieren. Die Spieler sind weitaus besser dargestellt und lassen sich auch besser steuern. Die Animation ist nicht die schlechteste, und das Ballverhalten ist ziemlich realistisch nachempfunden. Problemlos konnte ich mit gezielten Pässen das Mittelfeld überbrücken, die Abwehr austricksen und schließlich eine echte Granate in`s linke Eck nageln. Tolle Sache!



△ Ein Traumtor! Der Ball schlug direkt in`s linke Eck. Aber wo war die Abwehr?!

Nachdem ich meine drei Spiele beendet hatte, war ich einerseits beeindruckt von den Möglichkeiten, die Bewegungen einzelner Spieler in verschiedenen Bereichen des Spielfeldes aufeinander abzustimmen. Andererseits hat mich die altmodische Torschußtechnik im Kick Off-Stil etwas enttäuscht. Deine Trefferchancen werden weniger durch Deine Schießkünste, als vielmehr durch Deine Position auf dem Rasen entschieden. Nervig fand ich auch die ständigen Unterbrechungen durch viel zu häufige Fouls und Verwarnungen. Nicht glücklich, aber durchaus zu verschmerzen.

World Cup USA `94 erinnert stark an Sensible Soccer, ist allerdings nicht ganz so gut spielbar. Ansonsten steckt in diesem offiziellen WM-Paket mehr drin, als in allen anderen Kickergames. Das Spiel selbst ist flüssig, schnell und gut kontrollierbar. Mit dieser Cartridge wirst Du bestimmt bestens durch den Fußball-sommer kommen!





△ Der Torhüter hat aufgepaßt! Den strammen Schuß lenkt er sauber über die Latte.

**SEGA PRO**

**GESAMTURTEIL**

**"Ein umfangreiches Spiel. Nicht gerade der ultimative Kicker, aber eine geballte Ladung Strategie, Action und Spielspaß!"**



# DER SEGA SPEZIALIST

**Juliuspromenade 11 97070 Würzburg**
**Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06**

**MEGA DRIVE**

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Mega Drive II ohne Spiel | 189,- |
| Mega Drive II Sonic 2 Set (mit Sonic 2 Und 2 Joyp.) | 289,- |
| Multi Mega (Limit.Edition) incl. Sonic 2 Ecco CD; Road Av.; 6 Butt. Contr.; Scart Kabel; Netzteil; Batterien | 979,- |
| 6 Button Contr. | 39,- |
| 6 Button Arcade Power Stick | 89,- |
| 6 Button Infrarot (2 Pads) | 89,- |
| RGB Kabel (bitte angeben od für MD 2 od. 1) | 29,- |
| Action Replay Pro | 109,- |
| Aero the Acrobat | 109,- |
| Andretti Racing (Juni/Juli) | 109,- |
| Art of Fighting | 119,- |
| Brett Hull Hockey | 89,- |
| Bubba & Sticks LA | 109,- |
| Champ. World Class Soccer | 109,- |
| Dragon (Juli) | 119,- |
| Dragon's Revenge | 119,- |
| Dune 2 | 119,- |
| Eternal Champions | 139,- |
| FIFA Soccer (Elec. Arts) | 109,- |
| James Pond III | 119,- |
| Joe & Mac | 99,- |
| John Madden F.94 | 119,- |
| Jungle Book (Juli) | 119,- |
| Landstalker dt Texte | 129,- |
| Lost Vikings | 109,- |
| Marko's Magic Football | 129,- |
| McDonald Treasure Land | 109,- |
| NBA Jam | 129,- |
| NBA '94 Showdown | 119,- |
| NHL Hockey 94 | 109,- |
| Normy's Beach Babe | 119,- |
| Pete Sampras Tennis (Juni/Juli) | 109,- |
| Pink Panther | 119,- |
| PGA Euro Tour | 119,- |
| Prince of Persia | 109,- |
| Ren & Stimpy | 109,- |
| Rock 'n Roll Racing (Juli) | 109,- |
| Sensible Soccer | 119,- |
| Shinobi III | 104,- |
| Skitchin' | 119,- |
| Sonic Spinball | 119,- |
| Sonic 3 | 139,- |
| Sprocket & Plug | 119,- |
| Star Trek Next. Gen | 139,- |
| Street Fighter II (24 MB) | 129,- |
| Streets of Rage 3 (Juni/Juli) | 139,- |



Virtua Racing ..................189,-



World Cup USA '94 .............



Dune 2 ..........................119,-



Castlevania .....................89,-

**In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!**

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

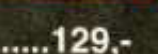
Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

Versand per Nachname. ...........DM 8,-
UPS.................................. ......DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.






Landstalker ..................129,-



Hyper Dunk ....................99,-



Marko's Magic Football139,-



Fifa Soccer .................109,-



NHL Hockey '94...................109,-



ToeJam & Earl 2...........119,-



Streets of Rage 3..........139,-





Soul Star CD ................119,-

Sub Terrania ..........................................109,-
Toejam & Earl 2 ...................................... 119,-
Virtua Racing .........................................189,-
World Cup USA '94...................................119,-
WWF Royal Rumble ..................................129,-

## MASTER SYSTEM

Master System Sonic Set.............................. 99,-
Aladdin ..................................................94,-
Donald Duck 2 ..........................................89,-
Ecco .......................................................79,-
F-1 .........................................................79,-
Jungle Book (Dschungelbuch) .......................89,-
Micro Machines ........................................79,-
Road Rash ...............................................84,-
Road Runner Speed Trap ............................89,-
Star Wars ................................................ 79,-
Ultimate Soccer ........................................79,-
World Cup USA '94.................................... 79,-



## GAME GEAR

Game Gear TV Set ...................................289,-
Aladdin ....................................................89,-
Battletoads .............................................. 79,-
Donald Duck 2........................................... 89,-
F-1 ...........................................................79,-
Jungle Book Das Dschungelbuch.................. 84,-
Micro Machines.......................................... 79,-
Marco's Magic Football................................ 89,-
NBA Jam................................................... 89,-
Power Strike II ...........................................79,-
Road Rash................................................. 84,-
Road Runner Desert Speed Trap................... 84,-
Sonic Spinball............................................ 79,-
World Cup USA '94...................................... 79,-

## MEGA-CD II

Mega CD Spielebuch ..................................19,80
Mega CD II mit Road Avenger ...................... 539,-
(1 Jahr Garantie)
Mega CD II ohne Spiel ..............................499,-
Double Switch ..........................................109,-
Dune CD ..................................................109,-
Ecco CD ....................................................89,-
Ground Zero Texas ....................................109,-
Heart of the Alien ...................................... 119,-
Jurassic Park CD......................................... 89,-
Lunar Silverstar (Juli) ................................119,-
Microcosm ................................................119,-
Monkey Island (Juli) ................................... 119,-
Mystery Mansion ......................................... 99,-
NHL '94 CD ............................................... 109,-
Powermonger CD .......................................119,-
Prize Fighter .............................................119,-
Silpheed ..................................................... 89,-
Sonic CD ....................................................89,-
Soul Star (Juli)............................................ 119,-
Terminator ................................................. 109,-
Thunderhawk ............................................. 109,-
Tomcat Alley............................................... 99,-
Wonderdog ................................................109,-
WWF CD ....................................................109,-

# SONDERPREISE:

### MEGA DRIVE

Aero Blaster US ..........................................59,-
Agassi Tennis ..............................................69,-
Aladdin ......................................................99,-
Asterix .......................................................99,-
Blades of Vengeance ....................................99,-
B.O.B. ........................................................59,-
Bubsy ........................................................69,-
Castlevania .................................................89,-
Double Clutch (Autorennen) .........................49,-
Fatal Fury ..................................................79,-
Hook ..........................................................79,-
Hyper Dunk ................................................99,-
Rocket Knight Adv. .......................................69,-
Snake Rattle & Roll........................................ 49,-
Spiderman Vs Kingspin .................................. 69,-
Street Fighter II ..........................................119,-
The Ottifants ................................................79,-
Tiny Toons ...................................................69,-
Turtles Hyperstone Heist ...............................79,-
Zombies ...................................................... 69,-

### MASTER SYSTEM

Crash Dummies ............................................59,-
New Zealand Story......................................... 49,-
Parlour Games .............................................49,-
Wimbledon II ...............................................39,-

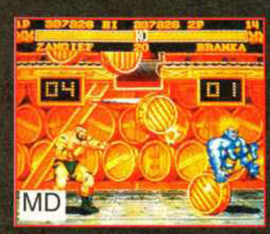
### GAME GEAR

Global Gladiators .........................................39,-
Sonic ..........................................................39,-
Wimbledon ..................................................39,-

### MEGA CD

Robo Aleste ................................................89,-

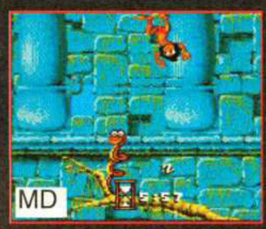
**Nur solange Vorrat reicht.**
**Alle orginal Sega Geräte und original Sega Spiele 1 Jahr garantie.**
**Alle Spiele deutsche Version**



Street Fighter II (24mbit)..119,-



Turtles Tourn. Fighters ...129,-



Jungle Book (Juli) ........119,-



NBA Jam ......................129,-



Lost Vikings.................109,-



Monkey Island .............119,-



Power Monger..............119,-



Tomcat Alley..................99,-

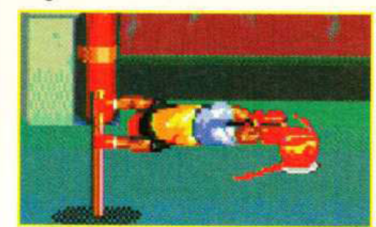

Multi Mega CDX ..................................................979,-






△ Blaze, die beste Allround-Figur wirft einen Übeltäter durch die Luft und schmettert ihn auf den Asphalt.

▽ Skates Stocktrick ist beeindruckend. Du rotierst um den Pinörkel, läßt los und jagst wie eine Granate in die Gegner!





△ Viele der Gegner können was vertragen. Hier hat Axel einige Probleme mit seinem Ebenbild.

# STREETS OF RAGE 3

**Im Jahre 1991 kamen mit Sonic und Streets of Rage zwei Plattform- bzw. Beat `em Up-Klassiker reinsten Wassers auf den Markt. Heute, drei Jahre später, sind beide Sega-Titel noch immer im Rennen. Sonic 3 ist bereits im Handel und Streets of Rage 3, das bislang größte SOR, folgt auf dem Fuße. Zum ersten Mal erhältst Du die Möglichkeit, Dich auf verschiedenen Wegen durch das Game zu bewegen und dabei die Handlung zu beeinflussen. Mit Dr. Zan geht eine neue Cyber-Figur an den Start. Außerdem gibt es etliche neue Moves, wovon einige mit Spezialwaffen ausgeführt werden. Spiel es mit einem Freund oder auf eigene Faust - einer der größten Hits schaltet in den dritten Gang!**



△ Im sechsten Level betrittst Du einen Raum mit allerlei merkwürdigen Dingen, wie diesem Laserstrahl hier.

Hoch die Fäuste! Streets of Rage ist wieder da...Ich konnte es kaum erwarten, den MD anzuwerfen und die Cart reinzustecken. Streets of Rage III kommt mit vielver-sprechenden 24MBit Speicher daher. Dazu ist das Spiel kompatibel zum 6-Knopf-Joypad. Und schon das erste Plus für SOR!

Also, was ist neu an SOR III? Was die Grafiken anbelangt, so hat Sega die Darsteller und Hinter-gründe verbessert. Die vier Figuren, Axel, Blaze, Zan und Skate verfügen über mehr Angriffskombis und eine neue Rolltechnik. Die Helden können sich gegenseitig zu Hilfe kommen; durch diese Interaktion eröffnen sich noch mehr neue Moves!

Beim ersten Anspielen stößt man eigentlich nur auf wenig originelle Neuerungen. Der Inhalt ist so alt wie Axel selbst. Der Bildschirm scrollt von links nach rechts durch sieben Levels, die jeweils aus drei Teilen bestehen. Die verfügbaren Waffen sind altbekannt: Messer, Basebalschläger und Stöcke. Selbst die Gegenstände, die Du beiseite kicken mußt, um neue Waffen zu finden sind wieder dabei: Blechdosen, Straßensperren etc. Ich hatte geglaubt, dieses Spiel hätte die Power ein Schwerge-wichtsboxers. Bei näherer Betrachtung reicht`s allerdings gerade mal für`s Fliegengewicht. Obwohl die Stars über einige ausgefeilte Angriffskom-binationen verfügen, ist das Kämpfen selbst doch ziemlich unspektakulär. Man braucht wirklich nicht viel Hirn, um aus jedem Gegner ein Opfer zu machen. Du spielst Axel und ziehst den tödlichen Dragon Smash ab. Es beginnt mit einem linken Haken, dann eine 360-Grad Drehung gefolgt von einem tierischen Uppercut. Der Gegner ist für




gewöhnlich chancenlos. Ähnlich überwältigend ist der Flug-Kick - ohne Probleme kannst Du eine ganze Horde Gegner in einem Rutsch aus den Sandalen hauen: drücke einfach "Sprung", "Kick", "Sprung", "Kick"...der Erfolg ist garantiert!

Die Animation der Figuren ist toll, und die neuen Moves mit Waffen bringen `ne Menge Spaß. Auch die Teamwork-Option ist ein echter Bringer (besonders, wenn Du Deinen Teamgefährten aus Jux mal eben verprügelst). Aber laß Dich nicht täuschen. Das Spiel wurde zwar aufgemotzt, aber am Gameplay hat sich nicht viel gebessert. Ich glaube, mehr als alles andere hat mir die Musik gefallen - die Sounds von Yuzo Koshiro sind hervorragend. Mit sicherem Händchen hat

## VIER HARTE TYPEN

Dr. Zan heißt der Neuzugang in den Reihen der SOR-Fighter. Mit seinen Fähigkeiten, besonders dem elektrisierenden Special Move stellt er eine gute Alternative zu den alten Figuren dar. Hier nochmal die Fighter im Kurzüberblick:

### AXEL

Axel ist einer der Originalcharaktere. Er mußte für ein Verbrechen sitzen, das er nicht begangen hatte. Jetzt flüchtet er vor der Polizei. Axel beherrscht den Dragon Smash und den Flaming Dragon Wing Punch, die jedoch nicht so viel Schaden anrichten, wie im ersten SOR. Aber dafür ist der Junge doch merklich schneller geworden - mehr als ein Ausgleich.

### SKATE

Skate hatte seinen ersten Auftritt in SOR II, als er seinen älteren Bruder Adam rettete. Er ist ein wenig älter geworden und auch kräftiger. Seine Stärken sind der Korkenzieher-Kick, die Breakdance-Windmühle und der Piggy-Back-Punch. Seine übrigen Moves sind ebenfalls Spitze.

### ZAN

Zan ersetzt Max aus SOR II. Er ist eine Schöpfung des Verbrechersyndikats, konnte aber entkommen und beschloß, ein besseres Leben zu beginnen. Im Augenblick ist er halb Mensch, halb Roboter. Als Cyborg kann er seine Arme bohrermäßig ausfahren, verfügt über eine tödliche Gleitat-tacke und kann seinen Körper elektrisch aufladen. Ein starker Kämpfer, der gern für knisternde Spannung sorgt.

### BLAZE

Die Ex-Polizistin hat ihren Freund Axel aus dem Knast befreit. Jetzt ist sie auf der Flucht vor ihren Kollegen. Blaze glänzt durch einen feurigen Power Punch, einen Salto-Kick und Handkantenschläge. Ihre Fähigkeiten haben sich gegenüber SOR II nicht wesentlich gewandelt. Mit ihrem schnellen Tempo und den akrobatischen Einlagen ist sie ohne Zweifel die beste Allround-Kämpferin.



△ Die Bonuslevel sind neu und unterhaltsam. Hier versucht Axel sich vor der Planierraupe in Sicherheit zu bringen.

▽ Zan findet ein Power-Up und hält plötzlich einen glühenden Feuerball in der Hand. Gib damit dem Fettwanst ein`s auf die Mütze!

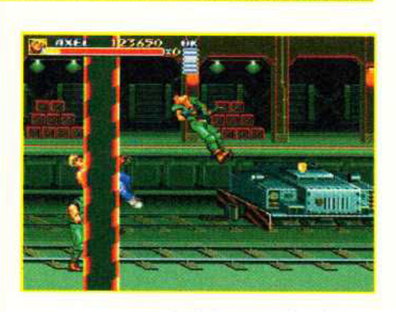




◁ Schlag auf Schlag im Discotakt! Im Licht der Strobos kannst Du gleichzeitig prügeln und die reizvolle Aussicht genießen.



△ Zan ist der Mann des Tages! Sein Special Move erinnert sehr an Blanka`s in SFII. Statt Faustschlägen gibt`s ein paar gesalzene Stromschläge. Der Kerl ist eine echte Bereicherung des SOR-Teams.



△ Auf den U-Bahngleisen verkehren seltsame Maschinen, denen Du nach Möglichkeit aus dem Wege gehen solltest.





▷ Vor ein paar Minuten saß dieser Wächter noch quietschfidel in seinem Sessel. Doch jetzt rückt ihm Zan mit dem Stahlschild auf die Pelle.

er einige echte Street-Rave-Songs hingezaubert, die sofort in die Beine gehen.

Und die Moral von der Geschicht`? Einige tolle Sound-effekte, verbesserte Grafiken und neue Techniken, aber die Levels spielen sich wie gehabt und das Motto des Gemetzels lautet nach wie vor schlicht: Du gegen den Rest der Welt. Ein Spiel wie jede andere SOR- oder Golden Axe-Prügelorgie, gut zwar, aber fürchterlich vorhersehbar.

**SEGA PRO**

**GESAMTURTEIL**

**"Das bislang beste SOR, mit tollen Grafiken und exzellentem Sound. Aber das sind Äußerlichkeiten. Das Gameplay ist dasselbe, wie bei den beiden Vorgängern.."**



REVIEW

MEGA DRIVE




# NEUN YARDS

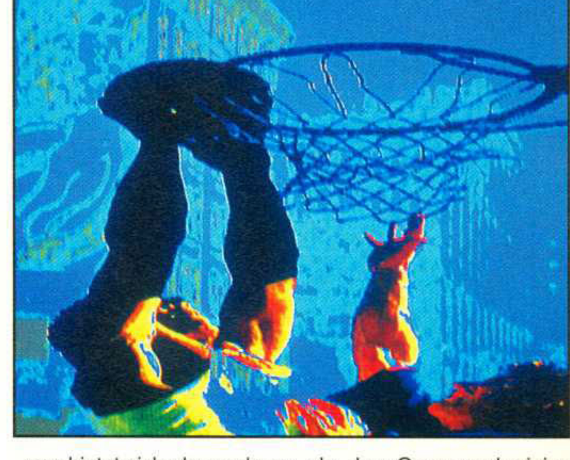
**Das Leben auf der Straße ist verdammt hart. Und Du mußt schon einige Tricks auf Lager haben, um Dir ab und zu einige Dollar verdienen zu können. Für ausgebuffte Basketball-Spieler gibt es immerhin die Möglichkeit, im Zweier-Duell um ein paar Kröten zu spielen. Auch Du kannst Dich jetzt mit den Größen des Basketball-Business messen und zeigen, daß man mit Dir rechnen muß. Der gegenwärtige Champion Judge ist zwar ein verdammt harter Brocken - er bietet Dir aber auch die Chance, Dein eigenes Können unter Beweis zu stellen. Virgin Interactive Entertainment hat dieses Spiel herausgebracht. NBA Jam und Shut Up and Jam haben wir ja schon gehabt - aber kann NBA als bisher führendes Basketball-Game noch übertroffen werden? Mal sehen ...**

Du hast die Möglichkeit, Dir unter Roxy, Slade oder Chill einen Dir passenden Spieler auszusuchen. Jeder von ihnen hat einen persönlichen Spiel-Stil, der ihn von einem durchschnittlichen Basketballer abhebt. Zu den Spezialitäten gehören z.B. eine unüberwindliche Abwehr oder ein sehr aggressives Angriffsspiel, mit dem Du Punkte machst. Aber aufgepaßt: Keine Fouls!

Dieses Spiel hat nicht nur die übliche Seiten-Perspektive, sondern in Korbnähe auch eine Nahansicht. Plötzlich verändert sich dann die Bildschirmansicht - das Spiel geht dabei aber weiter. Meisterhaft gelöst! Diese Besonderheit gibt Jammit einen deutlichen Pluspunkt gegenüber vergleichbaren Spielen. Du kannst dann abblocken, den Ball ins Netz legen oder abtäuschen - denke aber daran, daß es für einen schön saftigen Slam Extra-Punkte gibt!

Jammit wäre ein wenig schwach auf der Brust, wenn es keine Zwei-Spieler-Option gäbe. Das Solo-Spiel dürfte nicht allzu schwierig sein - Judge ist leicht zu schlagen, gleich mit welchem Spieler. Zu zweit macht es mehr Spaß: Es ist daher durchaus möglich, daß Du mit Freunden zusammen Jammit ebenso häufig spielst, wie irgendein anderes Game aus Deiner Sammlung.

Ohne Musik läuft natürlich nichts im richtigen Leben und so manche Mode ist nur über die Musik möglich geworden. Das gilt natürlich auch für den Basketball. Jammit hat zwar auch so schon Atmosphäre und Stil -



was bietet sich also mehr an, als dem Game noch einige fetzige Melodien zu verpassen? Die Auswahl-Box (Du kannst mitten im Spiel andere Sounds wählen) bietet zwar nicht Public Enemy oder Ice-T - sie ist aber besser, als Du erwartest.

Auch die grafische Darstellung ist bestens gelungen. Die Hauptfiguren haben Stil und passen zu dem Hintergrund, der einer Vorstadtsiedlung nachempfunden ist. Allerdings erlebst Du eine Enttäuschung, wenn Du auf




△ Eines von diesen drei verschiedenen Spielfeldern kannst Du Dir hier aussuchen.



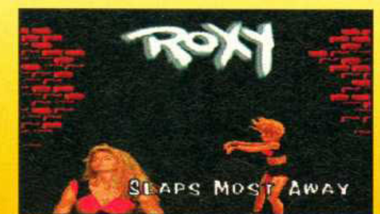

BET
$3000
GOIN' FOR BROKE!
$3000
$3000

△ Du kannst Deine Spielkünste verbessern, indem Du sie höher ansetzt. Die Spieler werden dann nicht nur schneller und geschickter. Irgendwann entwickeln sie sich sogar zu einer Art Basketball-Göttern. Und wenn Du ihnen gut zuredest, waschen Sie Dir sogar das Auto ....

## WER IST WER?

Du kannst in die Rolle einer dieser drei Figuren hineinschlüpfen. Wenn Du alleine spielst, ist Judge der Endgegner.





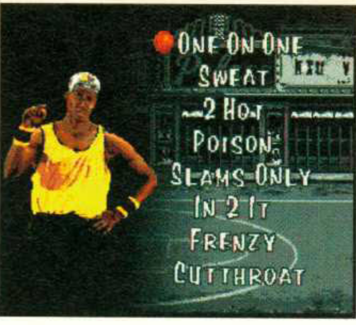
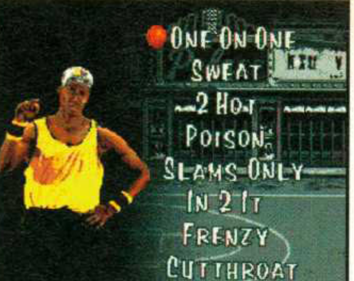




△ Verteidigung ist in Jammit alles. Das gilt um so mehr, je dichter die Spieler am Korb sind.



Hier, zuhause bei Judge, darfst Du erst dann spielen, wenn Du in allen anderen Runden Sieger geblieben bist.


△ Diese acht Spiele mußt Du gewinnen, bevor sich Judge von Dir herausfordern läßt.

▽ Einen Dreifach-Punkt einzusacken ist beileibe nicht einfach.



▽ Wie im wirklichen Leben kannst Du den Spieler an der Linie entweder stören oder anfeuern. Moralische Unterstützung ist schließlich alles ...



# SLAM, EINS, ZWEI, DREI

Hier sind einige der Bildschirmansichten, in denen die Spiel-Perspektive umschaltet.








den Gesichtern der Spieler Minenspiel suchst. Aber die Art, wie sie mit dem Ball spielen und wie ihre Körper beim Wurf reagieren ist schon gut gemacht: sehr realistisch, wenn auch ein wenig langsam.

Jammit ist nicht ganz einfach zu spielen, jedenfalls im Anfang. Angriff und Verteidigung müssen erst noch gelernt werden, nur durch wildes Knöpfe-Drücken bekommst Du keine Punkte. Laß Dich also nicht abschrecken, sobald Du den Dreh erst einmal 'raus hast, kommst Du von diesem Spiel so schnell nicht mehr los.

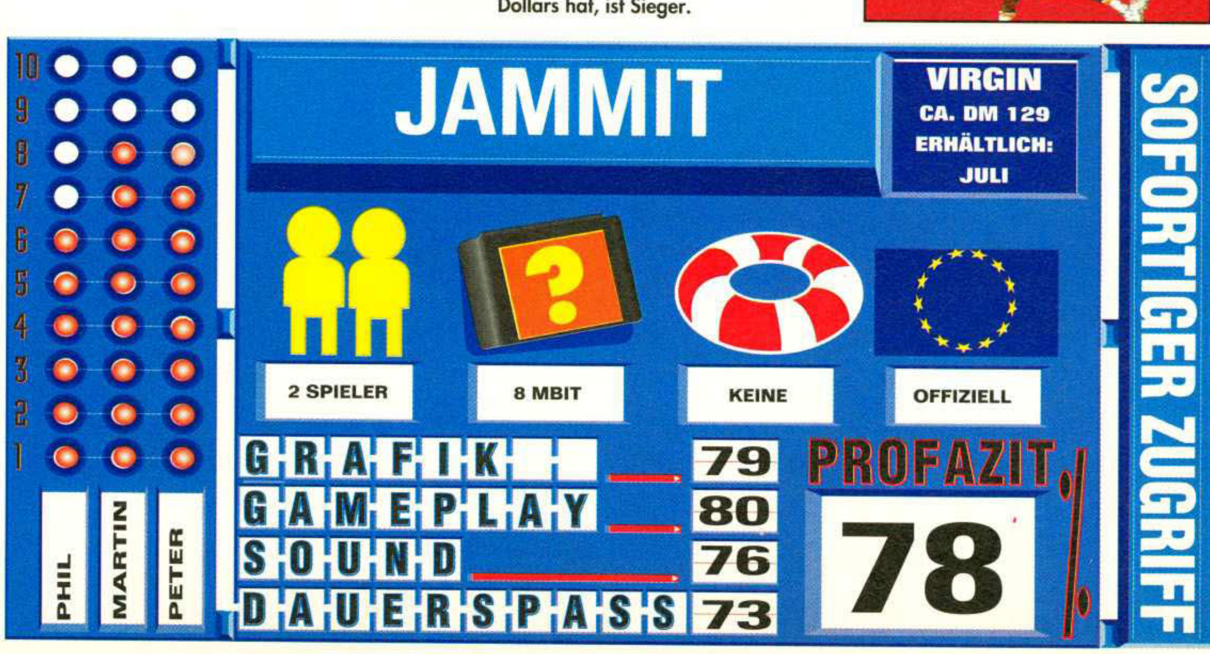
Wetten ist keineswegs die Wurzel alles Bösen und außerdem - wer würde nicht gerne ein paar Mark auf Roxy setzen? Der Wurf von der Dreipunkt-Linie ist schon ein gnz schöner Hammer, besonders wenn Du eines der mehr an den Regeln dentierten Spiele hast. Du machst dann 13 oder 20 Punkte und die Gesartpunktzahl geht zurück - auch wenn Du unmittelbar vor dem Sieg stehst!

Um Jammit im Ein-Spieler-Modus beenden zu können, mßt Du Dich erst durch acht verschiedene Spiel-Stile hindurchdribbeln. Erst dnn, wenn die Gegenseite verloren hat, kommst Du in den nächsten Level und am Ende wartet Judge: Aggressiver und flinker als Martin Wilmer. Auf dem Eldschirm erscheint dann eine Liste verschiedener Spiele, aus denen er sich enes für Dich aussucht. Wenn Du gewinnst, kriegst Du Punkte, wenn Du verliest, bist Du aus dem Rennen.

Jammit ist gut gelungen. Aun wenn Spiele dieser Art nicht unbedingt zu DeinenVorlieben zählen - Jamit solltest Du zumindest mal ausprobiert haben.




△ Bei Jammit geht es letztlich nur um Kohle. Wer die meisten Dollars hat, ist Sieger.



**SEGA PRO**

**GESAMTURTEL**

**"Das Spiel an sich ist hervorragend gemacht, hat aber einige kleine Schwächen. Es reicht zwar nicht an NBA Jam heran, der Abstand ist aber nur gering."**

## JAMMIT

VIRGIN
CA. DM 129
ERHÄLTLICH: JULI

2 SPIELER | 8 MBIT | KEINE | OFFIZIELL

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 79 |
| GAMEPLAY | 80 |
| SOUND | 76 |
| DAUERSPASS | 73 |

PROFAZIT % 78

SOFORTIGER ZUGRIFF

| Wertung | PHIL | MARTIN | PETER |
|---|---|---|---|
| Bewertungspunkte | 7 | 8 | 8 |




# WERBEGESCHREI ODER DURCHBRUCH?




Die Darstellung von Grafik auf dem Mega Drive hat sich so schnell entwickelt, daß es fast unmöglich ist, vorauszusagen, was wir demnächst erwarten können. Vergleiche nur einmal Pong und Space Invaders mit dem, was sich heute in den Regalen findet! Flashback, Aladdin und Ground Zero Texas - jedes dieser Spiele für sich hat schon neue Maßstäbe gesetzt! Und was bringen uns die neuen Sega Super-Maschinen? Um herauszufinden, welche Joker die Industrie im Ärmel hat, machten wir uns in der Software-Branche sachkundig. Wir sprachen vor allem mit Argonaut Software, einem der führenden Software Häuser Europas.

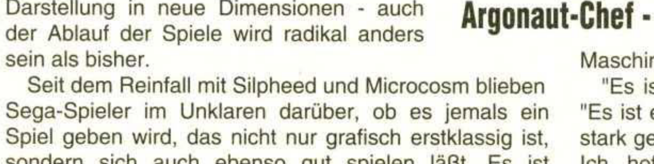


△ Dieser Screen-Shot ist schon ganz gut. Er könnte der Anfang einer großen Freundschaft sein.

## ARGONAUT SOFTWARE

Wer schon einmal Screen-Shots der CD-Rom-Version von Creature Shock für den PC gesehen hat, kann sich eine Vorstellung davon machen, welch brillante Grafik-Darstellung zu erwarten ist. Ian Crowther, Leiter der Projekt-Unterstützungsgruppe bei Argonaut, erklärt uns dazu: "Creature Shock verwendet Argonauts selbstentwickelte Video-Kompression (ein Programm zur Einsparung von Speicherplatz). Es dient dazu, bei CD-Laufwerken mit einfacher Geschwindigkeit Grafik und Animation in höchster Brillanz mit möglichst geringem Verlust darzustellen." Und wie gut das funktioniert, läßt sich bei Segas neuer CD-ROM-Maschine, dem Saturn, bewundern. Auf diesem Gerät laufen Spiele in einer Darstellungsqualität ab, wie sie etwa den Bildern dieser Seite entspricht.

"Bisherige Spiele bieten kaum mehr als einen festgelegten Spielpfad, dem man Schritt für Schritt mit mehr oder weniger Erfolg folgen muß", erläutert Ian weiter. "Creature Shock hingegen gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich frei innerhalb der Grenzen des Spiels zu bewegen". Wir kommen also nicht nur bei der grafischen Darstellung in neue Dimensionen - auch der Ablauf der Spiele wird radikal anders sein als bisher.



**"DER SATURN IST DIE MASCHINE DER ZUKUNFT." - Jez San, Argonaut-Chef -**

Seit dem Reinfall mit Silpheed und Microcosm blieben Sega-Spieler im Unklaren darüber, ob es jemals ein Spiel geben wird, das nicht nur grafisch erstklassig ist, sondern sich auch ebenso gut spielen läßt. Es ist verständlich, daß die Entwickler von Argonaut keine Details über ihre Arbeit und vor allem über den Saturn verraten dürfen - so viel wird jedoch klar, daß sie von den Möglichkeiten des neuen Gerätes sehr angetan sind. Nic Cusworth, Designer von Creature Shock, kommentiert lakonisch: "Ich bin sehr gespannt darauf." Mark Johnston, 3DO-Programmierer, ist etwas auskunftsfreudiger: "Sega ist der Marktführer im Spielhallen-Markt. Selbst wenn der Saturn nicht ganz so eindrucksvoll sein sollte, wie er angekündigt wird, ist es immer noch lohnend, dafür Spiele zu entwickeln." Für einen 3DO-Programmierer ist diese Aussage immerhin bemerkenswert. Sollte Argonaut etwa ein wenig enttäuscht von dieser "Wunder-Maschine" sein?

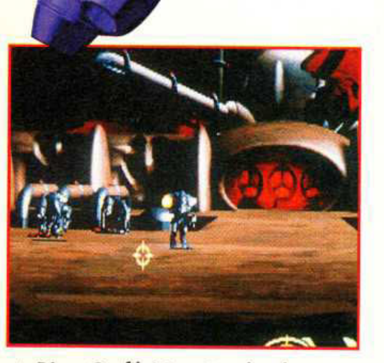


Gerüchteweise soll das hier ein mickriger Roboter sein, der nur selten herauskommt, um zu spielen. Aber wenn er kommt, dann haut er zu.

"Es ist schade um den 3DO", wirft Ian Crowther ein. "Es ist eine wunderbar gestylte Maschine, die um einen stark geschwächten Prozessor herumgebaut worden ist. Ich hoffe, daß künftige Versionen mindestens die







△ **Diese Grafik ist weit mehr als nur ein Lichtblick. Und das Spiel ist noch besser, garantiert!**



△ **Noch ein Screen-Shot von der für den PC erschienenen CD-ROM-Version von *Creature Shock*. Das Spiel stammt von Argonaut Software Ltd.**

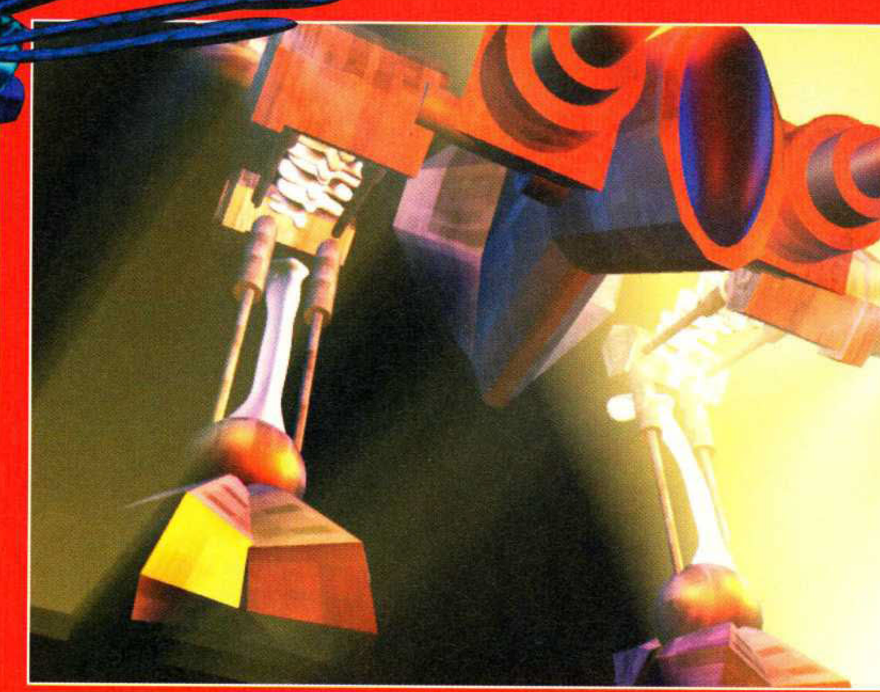
doppelte Taktfrequenz haben und daß der Cache wieder in Funktion gesetzt wird." Und Peter Warnes, ebenfalls 3DO-Programmierer, entgegnet: "Es ist einfach eine andere Maschine! Ich hoffe, daß wir einige wirklich gute Spiele dafür bekommen, nicht einfach nur hübsche Grafik." Und das liegt natürlich in den Händen der Programmierer selbst ...

Die Zukunft der Grafik liegt nach Ians Ansicht in der Echtzeit Darstellung. "Alles andere ist kein wirklicher Fortschritt, sondern lediglich eine graduelle Änderung." Jim Bowes von Psygnosis - ebenfalls ein europäisches Software-Haus für Spiele - beschränkt sich auf die Erwartung, daß die Maschinen stärker werden und die Spiele bessere Grafik-Möglichkeiten bieten. Genau das ist es ja, was wir alle wollen...

# PSYGNOSIS

## DIE LETZTE GRENZE? SCAVENGER 4

Psygnosis entwickelt Software für alle technisch beherrschbaren CD-Formate wie Play Station, 3DO und Saturn. Jim Bowers (Chef-Animator) bestätigt, daß seine Firma weiter Workstations von Silicon Graphics für die Spiele-Entwicklung benutzt. Jüngstes Projekt ist Scavenger 4, das auch für den Saturn, Segas neueste Maschine, herauskommen kann. Wir zeigen hier einige Bilder.



**Wollen wir wetten, daß die Grafik auf dem Saturn genau so aussieht? Glaubst Du jetzt, daß es ein ganz phantastisches Gerät sein wird?**





**“WIR SIND WIRKLICH SEHR GESPANNT AUF DIE LEISTUNGSFÄHIGEN 3D-MASCHINEN.” – Jim Bowers**

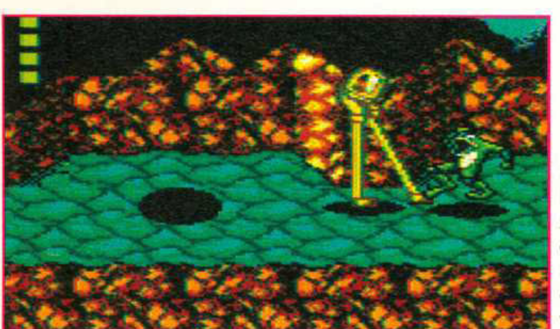


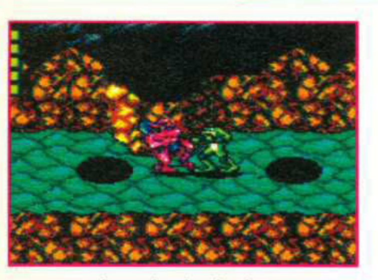






# BATTLE


◁ Die Stelzenläufer haben Beine, die zusammengeklappt als Schlagstöcke dienen können, wenn sie besiegt sind.


△ Die Battletoads ähneln den Teenage Mutant Ninja Turtles - ihnen fehlen nur die Schildkrötenpanzer.

**Was ist groß, grün, stinkt und klebt in Deiner Nase? Ich will jetzt keine ekelhaften Antworten! Es sind die Battletoads, die Hauptdarsteller der neuesten Sega-Extravaganz (okay, das mit der Nase habe ich erfunden). Diese warzigen Kreaturen sind die Superhelden, die nichts schöner finden als die Beine ihrer Gegner als Waffen einzusetzen! Sie fressen Fliegen und haben keine Ahnung von Hygiene. Es ist ein bizarres Spiel, aber wir werden die Sache schon aufklären, versprochen!**


△ Wenn Du Deine Gegner besiegt hast, kannst Du sie aufheben und als Wurfgeschosse benutzen!

Battletoads sehen ein wenig aus wie Teenage Mutant Ninja Turtles, nur ohne Panzer und dafür mit Warzen und Beulen. Als Zeichentrickserie waren sie ein gigantischer Erfolg, und nun sind sie bereit, den Kampf mit ihren Erzfeinden auch über den Game Gear auszutragen.

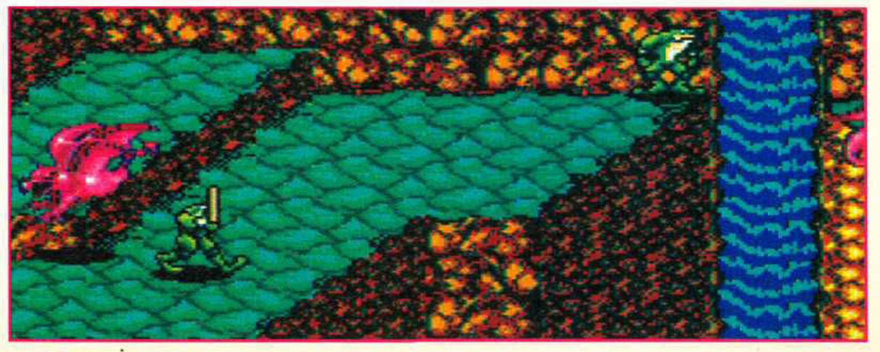
Ihr Weg führt über recht unterschiedliche Spielstile, angefangen mit Beat-'em-Up Action nach altbekannter Manier, die aber immer noch Spaß macht. Jedes Mal werden ein paar Bösewichter in den Kampf geschickt, die jeweils eine bestimmte Anzahl Schläge oder Tritte vertragen, bis sie den Kampf aufgeben und zusammenbrechen. Die Bösen kommen in allen Arten und Größen daher, vom boxenden Känguruh-Typ bis hin zu Riesenstelzenläufern, deren Beine, wenn sie besiegt sind, als Stöcke wiederverwertet werden können, um anderen die Köpfe einzuschlagen. Hast Du diese Angriffswelle überstanden, gerätst Du in eine Szene, in der Du vor allem einem feindlichen Laserstrahl ausweichen mußt. Wenn er Dich verfehlt, verwandelt sich der Strahl in eine Bombe, die dann von Dir aufgehoben und zurückgeworfen werden kann. Nach drei Treffern sind sie erledigt!

Danach geht's erst einmal wieder zurück ins Beat-'em-Up-Milieu, bevor Mr. Toad auf einem schnittigen Astro-Zweirad durch die Landschaft rasen darf. Diese Dinger sind bereits unheimlich schwer zu kontrollieren, wenn die Bahn frei ist. Aber um die Schwierigkeit zu erhöhen (ausgerechnet, als hätte dieses Spiel das noch nötig!) gibt es noch Spalten im Boden, über die man hinweghüpfen , Felsblöcke, denen man ausweichen, und Rampen, die man genau im richtigen Moment benutzen muß, um über eine abgrundtiefe Schlucht zu kommen. Alles geht wahnsinnig schnell.


△ Du solltest den Stromschlägen ausweichen, wenn Du nicht geschockt werden willst.

Selbst der härtestgesottene Spieler wird hier seine Schwierigkeiten haben. Leider ist es gerade der Schwierigkeitsgrad


△ "Hilfe! Wie hält man das Ding an?" Das hier erinnert stark an die Verfolgungsjagden mit James Bond. Natürlich ist es keine so gute Idee, ohne Wasser zu skiien.



Irgendwie glaube ich kaum, daß dieses Vieh nur ein paar Hundekuchen will!

TOADS

△ Schluck! Die Energiereserven gehen hoch, wenn Du diese surrenden Insekten verputzt. Noch etwas Ketchup gefällig?

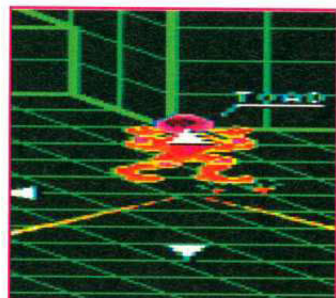
△ Mit dieser Schuhgröße ist es wohl kein Problem, die fleischfressenden Pflanzen plattzumachen!

△ "Siehst Du diese Faust? Die wird Deine Känguruh-Visage gleich durcheinanderbringen!"

von Battletoads, der die meisten Leute abschrecken wird. Das Spiel sieht gut aus, hört sich gut an, aber als Spiel ist es ein Alptraum. Es gibt nur drei Continues, drei Leben und ein fünf Grad-Energiethermometer, das nach unten geht, wenn der Gegner einen Treffer landet (was mit schönster Regelmäßigkeit passiert). Selbst mit der doppelten Menge wäre das Spiel noch eine echte Herausforderung!

Eigentlich ist das sehr schade, denn durch den enormen Schwierigkeitsgrad schon in den frühen Spielphasen geht jeder mögliche Spaß schnell verloren. Wenn Du ein großer Fan der Battletoads bist, wirst Du das Spiel vielleicht durchhalten und einfach die verrückten Figuren bewundern, aber wenn Du bloß ein vernünftiges Spiel für den Game Gear suchst, war's das wohl eher nicht.

▽ Dieser merkwürdige grafische Stil wirkt etwas deplaziert, aber er bietet ein gutes Kontrastprogramm zu all den Beat-'em-Up Szenen.





△ Ich habe mich immer gefragt, wie so ein Krötenskelett aussieht. Aber in diesem Spiel sollte man es wohl besser nicht

**SEGA PRO**

**GESAMTURTEIL**

**"Visuell sehr schön gemacht, mit vielen knalligen Figuren - aber der Schwierigkeitsgrad ist so hoch, daß es die Leute, für die es gemacht wurde, nicht unbedingt ansprechen wird."**






# JETZT ABONNIEREN!




AUFGEPASST, ZUGEFAßT! MIT EINEM ABO HAST DU **SEGA PRO** EHER ALS ALLE DEINE FREUNDE UND **SPARST** DABEI NOCH **10%** DES VERKAUFSPREISES!

## SEGA PRO ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle SEGA PRO für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM 62,65. für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM90,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

VORNAME/NAME

.................................................

STRASSE/HAUSNUMMER

.................................................

PLZ/ORT

.................................................

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

.................................................

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **SEGA PRO , Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau** , widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

.................................................

Ich bezahle mein Abo

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

.................................................

BLZ

.................................................

GELDINSTITUT/ORT

.................................................

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

.................................................

☐ per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

SEGA PRO
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

**Tel. 0 89/66 45 30**
**Cybersoft-Versand Playcom**

# SUPER NES

7th Saga us 129.00
Actraiser 2 us 129.00
Addams Family 2 dt 99.00
Addams Family dt 89.00

**Adventure Island dt 69.00**

Adventure Island 2 dt 117.00
Aero der Akrobat dt 119.00
**Aladdin us 89.00**
Aladdin dt 109.00
Alfred Chicken dt 129.00
**Alien 3 dt 99.00**
Amazing Tennis dt 129.00
Andre Agassi Tennis dt 109.00
Another World dt 116.00
Aquatic Games us 99.00
Art of Fighting dt 129.00
Art of Fighting nl 99.00
Asterix nl 79.00
Axelay dt 109.00
Baby T-Rex dt 109.00
Batman Returns dt 109.00
Battle Cars us 119.00
Battletoads dt 99.00
Beethoven dt 69.00
Blazeon us 99.00
Blues Brothers dt 109.00
Bram Stocker's Dracula dt 99.00
Brutal dt 109.00
Bubsy dt 109.00
**Bugs Bunny dt 129.00**
Castlevania 4 dt 109.00
Championship Pool dt 119.00
Chessmaster dt 115.00
Choplifter 3 dt 99.00
Choplifter 3 us 109.00
Chuck Rock dt 99.00
**Clay Fighter dt 119.00**
Clay Mates dt 99.00
Clay Mates us 109.00
Cliffhanger dt 99.00
Congos Caper dt 99.00
Cool Spot dt 119.00
Cosmo Gang dt 129.00

**Crash Dummies dt 109.00**

Cybernator dt 109.00
Cyberspin us 89.00
Daffy Duck dt 129.00
Darius Twins dt 99.00
Demolition Man dt 109.00
Desert Fighter dt 129.00

**Desert Strike dt 129.00**

Dr. Franken dt 109.00
Dragon dt 119.00
Dschungelbuch dt 129.00
Earth Defence Force dt 109.00
**Equinox dt 119.00**
F-Zero dt 49.00
F1 Paleposition dt 129.00
Family Dog us 109.00

**Fifa Soccer dt 109.00**

Final Fight 2 dt 119.00
First Samurai dt 119.00

**Flashback dt 99.00**

Flintstones dt 114.00
GP 1 dt 109.00
Gods dt 59.00
Goof Troop dt 109.00
Harlem Globetrotters dt 99.00
Harley's Humongous Adv. us 99.00
Harrier dt 119.00
High Impact us 109.00
Home Alone dt 109.00
Home Alone 2 dt 109.00
Hook dt 119.00
Humans dt 99.00
Hunt for Red October us 89.00
Jammit dt 119.00
Jimmy Conners Tennis dt 109.00
John Madden Football 93 uk 99.00
John Madden Football 94 dt 99.00
Jurassic Park dt 119.00
Kick Off 3 dt 109.00
King Arthur's World dt 109.00
King of Dragons us 129.00
Lagoon dt 119.00
Lagoon us 89.00
Last Action Hero dt 99.00
Lemmings dt 109.00
Lethal Enforcers & Gun uk 179.00
Lost Vikings dt 105.00
Major Title Golf dt 109.00
Mario All Star dt 89.00
Mario Kart dt 91.00
Mario Paint mit Maus dt 91.00
Mario World dt 109.00
Mario is Missing dt 129.00
Mario's Time Machine dt 129.00
Marko's Magic Football dt 129.00

**Mechwarrior dt 129.00**

Mega Man Soccer us 129.00
Mega Man X dt 109.00
Mega lo Mania dt 109.00
Metal Marines dt 129.00
**Metroid dt 109.00**
Mickey's Challenge dt 119.00
**Might&Magic 2 dt.Texte dt 129.00**
Mortal Kombat dt 129.00
Mr. Nutz dt 105.00
**Mystical Ninja dt 119.00**
NBA Allstar Challenge dt 109.00
NBA Jam dt 129.00
**NBA Jam & 4 Sp. Adap. dt 169.00**
NFL Football dt 119.00
NHLPA Hockey '93 uk 99.00

**NHLPA '94 dt 99.00**

Nick Faldo Golf dt 89.00
**Nigel Mansell dt 113.00**
Ninjawarriors us 129.00
On the Ball dt 109.00
Operation Logic Bombs dt 109.00
Orge Battle dt 119.00
Out of this World us 115.00
PGA Tour Golf dt 109.00
Pac Attack dt 109.00
Paladins Quest us 119.00
Pang dt 119.00
Parodius dt 109.00
Phalanx dt 119.00
Pierre le Chef dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00
Pink Panther dt 119.00
Pirates o.t.Dark Water dt 129.00
Player Manager dt 115.00
Plok dt 89.00

**Pocky & Rocky dt 129.00**

Pop'n Twin Bee dt 119.00
Pop'n Twin Bee 2 dt 119.00
Populous dt 109.00
Populous 2 dt 109.00
Prince of Persia dt 109.00
Push Over us 99.00
Race Drivin uk 69.00
Radical Rex dt 119.00
Rasenmäher Mann dt 119.00
Rival Turf dt 79.00
**Rock'n Roll Racing dt 109.00**
Rocky Rodent dt 109.00
Run Saber dt 109.00
Schlümpfe dt 109.00
Schneewittchen dt 117.00
Secret of Mana us 129.00
Sensible Soccer dt 119.00
Side Pocket uk 119.00
Sim City dt 87.00
**Sky Blazer dt 109.00**
Smash TV uk 99.95
Solitaire dt 99.00
**Soul Blazer dt 109.00**
Space Ace dt 109.00
Spectre dt 99.00
Spiderman/X-Men dt 109.00
Spindizzy World dt 119.00
Star Wars dt 115.00

**Star Wars 2 dt 119.00**

Star Wing dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo dt 129.00
Striker dt 99.00
Stunt Race FX dt 109.00
Sunset Riders dt 129.00
**Super Battle Tank nl 99.00**
Super Bomberman dt 99.00
**Bomberm. & 4 Sp. Adap. dt 139.00**
Super Conflict dt 119.00
Super Hockey dt 109.00
Super Off Road 2 us 119.00
Super Putty dt 125.00
Super R-Type dt 91.00
Super Slap Shot us 119.00
Super Tennis dt 89.00
Super Turrican dt 109.00
Tarzan dt 109.00
Tazmania us 79.00
Tazmania dt 119.00
Terminator 2 (Jud.Day) dt 116.00

**Termin. 2 (Arcade) dt 109.00**

Thomas the Tank Engine us 129.00
Time Slip dt 109.00
Tiny Toons dt 89.00
Top Gear 2 dt 109.00
Total Carnage dt 119.00
Troddlers dt 109.00
Trolls dt 99.00
Tuff e Nuff us 129.00
Turn and Burn (16 meg) us 129.00
Turtles 4 dt 109.00
**Turtles Tour.Fighters dt 129.00**
**Utopia dt 115.00**
Virtual Soccer dt 99.00
WWF Royal Rumble dt 129.00
Warp Speed us 99.00
**We 're Back dt 99.00**
Wheel of Fortune us 109.00
Where i.t.W.is Carmen dt 109.00
Wing Com. Secret Mis. dt 119.00
Wing Commander dt 119.00
Winter Olympics dt 129.00
Wizardry 5 us 129.00
Wolfen Stein uk 129.00
World Class Soccer dt 115.00
**World Cup Striker dt 129.00**
World Cup USA '94 dt 139.00
World Heroes dt 129.00
World League Basketb. dt 87.00
Yogi Bear dt 109.00
Yoshis Safari us 99.00
**Young Merlin (16 MB) dt 129.00**
Zelda-Link to the Past dt 89.00
Zombies dt 113.00
Zool Ninja dt 119.00

## Zubehör

6 Spieler Adapter dt 59.00
**Action Replay Pro 2 dt 109.00**
Cinch Kabel dt 19.00
Cinch Kabel (m. Scart) dt 29.00
Game Mage (Mogelmodul) dt 99.00
Infrarot Joypads dt 119.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Prog. Univ. Adap. dt 59.00
**Saitek Joypad 2 dt 29.00**
Saitek Joystick dt 59.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Super Nintendo o.Spiel dt 199.00
**Super Scope incl.6 Sp. dt 119.00**
**Universal Adap. 60 Hz dt 39.00**
Joypadverlängerung 2.5m dt 15.00

# Gameboy

Adventure Island dt 39.00
Arielle dt 59.00
Asterix dt 59.00
Baby T-Rex dt 39.00
Barbie dt 54.00
Battletoads dt 59.00
Bionic Commando dt 59.00
Blues Brothers dt 59.00
**Bram Stocker's Dracula dt 55.00**
Castle Quest dt 55.00
**Chuck Rock dt 55.00**
Cliffhanger dt 44.00
Daffy Duck dt 59.00
Dr. Franken dt 59.00
Dschungelbuch dt 59.00
Duck Tales dt 59.00
F1 Paleposition dt 69.00
Fidgetts dt 59.00
**Gear Works dt 55.00**
Go Go Tank dt 45.00
Hammerin Harry dt 59.00
Home Alone 2 dt 59.00
Humans dt 59.00
**Hyperdunk dt 59.00**
Jimmy Conners Tennis dt 56.00
Joe & Mac dt 58.00
Jurassic Park dt 69.00

**Kirbi's Pinball Land dt 49.00**

Kirbys Dream Land dt 49.00
Konami Golf dt 59.00
Kwirk dt 45.00
Käpt'n Balu dt 59.00
Last Action Hero dt 44.00
Mario & Yoshi dt 55.00
Mickey Mouse dt 59.00
Missle Command dt 49.00
Mortal Kombat dt 59.00
Muhamed Ali Boxing dt 59.00
Mystic Quest dt 59.00
Nigel Mansell dt 59.00
Pang dt 49.00
Pinball Dreams dt 59.00

**Pop'n Twin Bee dt 59.00**

Prophecy Viking Child dt 49.00
R-Type 2 dt 59.00
Rasenmäher Mann dt 59.00
Schlümpfe dt 59.00
Simpsons Krust.F.House dt 59.00
Spot dt 49.00
**Star Wars 2 dt 69.00**
Super Mario Land dt 49.00

**Super Mario Land 3 dt 59.00**

Super Mario Land 2 dt 64.00
Sword of Hope dt 59.00
Talespin dt 59.00
Tarzan dt 59.00
Tennis dt 49.00
Tesserae dt 49.00
Tetris dt 45.00

**Tetris 2 us 66.00**

Tiny Toon 1 dt 59.00
Tiny Toon 2 dt 59.00
Total Carnage dt 56.00
**WWF 3 King of Ring dt 59.00**
World Cup Striker dt 59.00
Yogi Bear dt 59.00
Yoshi's Cookie dt 49.00
Zelda dt 59.00
Zen Intergal. Ninja dt 59.00

## Zubehör

Action Replay Pro 79.00
Game Boy 3er Set dt 229.00
Game Boy Booster Boy dt 69.00
Game Boy Combi Case 39.00
Game Boy Energy Pack 39.00
Game Boy FM-Tuner 29.00
Game Boy Lupe dt 19.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00

# Mega Drive

Abrams Battle Tank dt 99.00

**Aladdin dt 89.00**

Andre Agassi Tennis dt 69.00
Another World dt 99.00
Art of Fighting dt 109.00

**B.O.B. dt 49.00**

Barkley: Shut up! dt 89.00
Batman Returns dt 89.00
Battletoads dt 99.00
Blades of Vengeance dt 89.00
**Bram Stocker's Dracula dt 89.00**
Bubsy dt 79.00

**Castlevania dt 89.00**

Chuck Rock 2 dt 99.00
Cool Spot dt 99.00
Crash Dummies dt 99.00
Crüe Ball dt 99.00
Davis Cup dt 99.00
Demolition Man dt 99.00
Dinosaurs for Hire us 99.00

**Double Clutch dt 49.00**

Dr. Robotniks dt 99.00
Dragon Ball Z jp 129.00
Dragon's Revenge dt 99.00
Dragon's Fury dt 99.00
Dschungelbuch dt 99.00
**Dune 2 dt 109.00**
Ecco the Dolphin dt 99.00
Eternal Champions dt 129.00
F-15 Strike Eagle 2 dt 109.00
F1 (incl. Batterie) dt 105.00

**FIFA Soccer dt 89.00**

Fantastic Dizzy dt 69.00
Flashback dt 109.00
Flintstones dt 99.00
Gauntlet 4 dt 99.00
Global Gladiators dt 84.00
Gods dt 69.00
Golden Axe 2 dt 59.00
Gynoug dt 99.00
Haunting dt 99.00
**Hyperdunk dt 109.00**
Jack Nicklaus Golf dt 89.00
James Bond 007 dt 59.00
James Pond 3 dt 89.00
John Madden 93 dt 79.00

**John Madden 94 dt 99.00**

Jungle Strike dt 109.00
Jurassic Park dt 105.00
Kawasaki Super Bikes dt 119.00
LHX 2/F-117 Nightstorm dt 89.00
**Landstalker dt 119.00**
Legend of Galahad dt 59.00

**Lost Vikings dt 109.00**

Lotus Turbo Chal. 2 dt 89.00
Marble Madness dt 79.00
**Marko's Magic Football dt 119.00**
Mc Donald's Trea. L. dt 99.00
Mega Turrican us 99.00

**Mega lo Mania dt 59.00**

Micro Machines dt 89.00
Mig 29 dt 99.00
Monaco Grand Prix 2 dt 99.00
Mortal Kombat dt 109.00
Mutant League Hockey dt 89.00
Mutant League Football dt 69.00
NBA Jam dt 119.00
NBA Showdown dt 99.00
NFL Quaterback Club dt 109.00
NHLPA Hockey '93 dt 79.00
**NHLPA Hockey '94 dt 89.00**
Normy's Beach Babe dt 89.00
Ottifants dt 89.00
Out Run 2019 dt 69.00

**PGA Euro Tour dt 89.00**

Phantasy Star 3 uk 69.00
Phantasy Star 2 dt 89.00
Pink Panther dt 109.00
Pirates us 119.00
Prince of Persia dt 99.00
Ren & Stimpy dt 99.00
Revenge of Shinobi dt 79.00
Risky Woods dt 69.00
Robocop 3 dt 99.00
Robocop vs. Terminator dt 49.00
Rock'n Roll Racing dt 95.00
Rocket Knight Adv. dt 95.00
Sensible Soccer dt 99.00
Shadow of the Beast 2 dt 99.00
Shadowrun us 109.00
Sonic 1 dt 79.00
Sonic 2 dt 85.00
**Sonic 3 dt 129.00**
Sonic Spinball dt 99.00
Spiderman/X-Men dt 99.00
Sprocket & Plug dt 89.00
Streetfighter 2 dt 129.00
Streets of Rage 3 dt 129.00
Strider dt 45.00
Strider 2 dt 99.00

**Subterania dt 109.00**

Super Hang On dt 99.00
Super Hydlide dt 45.00
Talmits Adventure dt 89.00
Tazmania dt 99.00
Terminator 1 dt 99.00
Terminator 2 (Jud.Day) dt 99.00
Tiny Toon dt 89.00
**Toejam & Earl 2 dt 109.00**
Troy Aikman dt 89.00
Turtles Hyperstone dt 96.00
Turtles Tourn.Fighters dt 113.00
Two Tribes/Populous 2 dt 105.00
Ultimate Soccer dt 99.00

**Virtua Racing dt 159.00**

WWF Royal Rumble dt 109.00

**Winter Challenge dt 49.00**

Winter Olympics dt 109.00
Wiz'n'Liz dt 99.00
Wonderboy 3 dt 99.00
World Class Soccer dt 99.00

**World Cup USA '94 dt 109.00**

Young Indy dt 109.00
Zero Wing dt 49.00
Zombies dt 89.00

## Zubehör

4 Spieler Adapter dt 59.00
6 Button Joypad dt 39.00
Action Replay Pro dt 109.00
Infrarot 6 Button Pad dt 89.00
Infrarot Joypads Accl. dt 119.00
Mega Drive 2 o.Spiel dt 199.00
Mega Drive & Sonic 2 dt 249.00
**Saitek Joypad 4 dt 24.00**
Joypadverlängerung 2.5m dt 15.00

# Mega CD

Afterburner 3 dt 89.00
Bill Walsh Football dt 89.00
Burning Fists dt 109.00
Chuck Rock dt 99.00
Chuck Rock 2 dt 99.00
Double Switch dt 89.00
Dune dt 109.00
Ecco the Dolphin dt 89.00
Final Fight dt 89.00
**Ground Zero Texas dt 99.00**
Harrier dt 99.95
Heart of the Alien dt 99.00
Indiana Jones dt 109.00
**Jurassic Park dt 89.00**
Lethal Enforcers & Gun dt 169.00
Marko's Magic Football dt 119.00
**Microcosm dt 99.00**
Mortal Kombat dt 99.00
**NHLPA Hockey '94 dt 89.00**
**Powermonger dt 89.00**
Prince of Persia dt 89.00
Prize Fighter dt 109.00
Robo Aleste dt 99.00
Sherlock Holmes 2 dt 105.00
**Silpheed dt 85.00**
Sol Feace dt 109.00

**Sonic CD dt 89.00**

Soul Star (komp. dt) dt 109.00
Spider-Man vs.Kingspin dt 95.00
Terminator 1 dt 99.00

**Thunderhawk dt 99.00**

Tomcat Alley dt 89.00
WWF Rage in the Cage dt 99.00
Wolfchild dt 99.00
Wonderdog dt 99.00

**World Cup USA '94 dt 99.00**

Yumemi Mystery Mansion dt 89.00

## Zubehör

CDX Pro Adapter dt 99.00
Mega CD - Buch dt 15.00
Mega CD 2 & Road Aven. dt 579.00
Mega CD 2 o. Spiel dt 509.00

**Multi - Mega dt 979.00**

# 3 DO

Dragon's Lair dt 89.00
Escape f.Monster Manor us 89.00
Fifa Soccer us 89.00
**John Madden 94 us 89.00**
Peter Pan us 89.00
Sesame Street Numbers us 89.00
Sherlock Holmes us 89.00
**Wing Commander us 89.00**

## Zubehör

Panasonic 3DO us 1099.00

*Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.*

***Versand-Tel.: 089/664530***

- *80333 München, Theresienstr. 152, Tel. 089/522787*
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9, Tel. 089/8205520*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*

- *Wir verkaufen auch: IBM, Amiga, Mega Drive, Mega CD und Game Gear Spiele.*

*Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei.*
*Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.*
*Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.*

***Händleranfragen erwünscht***
*Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Schönstr. 91, 81543 München,
**Tel. 0 89/66 45 30**
**Fax 0 89/66 45 62**







# PROTIPS

Es war verflucht schwierig, in diesem Monat neue Tips für MS- und GG-Spiele zu finden. Verständlich - denn in der Szene der 8-bit-Spiele ist es im Moment ziemlich still geworden.
Aber Du kannst uns helfen: schreib uns einen Brief, wenn Du irgendwelche Tips für den MS oder den GG auf Lager hast. Für die besten Tips gibt es ein tolles T-Shirt!
Martin (Tip-Manager)

**ADRESSIERE DEINEN BRIEF AN:**
Protips
SegaPro
Postfach 3127,
48581 Gronau

**WIR BRAUCHEN TIPS!**
Wenn Du für ein Spiel gute Tips oder Cheats kennst, dann schreibe uns. Wir sind immer scharf darauf! Außerdem gibt es dafür ein T-Shirt!

Wenn Du uns Cheats oder Tips einschickst, vergiß bitte nicht die Details. Wir brauchen alle Informationen: welches Spiel, welches Gerät, welcher Level usw. Logo, oder?

# MiG 29

**PASSWÖRTER**
Wenn Du das Paßwort RTJBHBRJFOTUUE eingibst, gelangst Du zur Letzten Mission. Du kannst aber auch WEXBJOISGIITES nehmen dann kommst Du zu Iron Hand, White Pegasus oder anderen. Gib das Paßwort unten in der Bildschirmanzeige an, auf der Du die Mission auswählst.

# THE ADDAMS FAMILY

**PASSWÖRTER**
**&1Z1D**.................................3 Herzen.
**?1H1T**.................................4 Herzen.
**L1Y9Y**.................................5 Herzen.
**B1S1#**.............5 Herzen und Pugsley.
**LZK98**........5 Herzen und Wednesday.
**L&#9F**..............5 Herzen und Granny.
**L9KRZ**...............5 Herzen und Fester.
**LG#9P**.................................5 Herzen, Wednesday und Fester.
**L?SR4**.........................................5 Herzen, Granny und Fester.
**B9SR7**.......................................5 Herzen, Pugsley und Fester.
**BDY2J**..................5 Herzen, Pugsley, Granny und Wednesday.
**BGY1F**...................5 Herzen, Fester, Wednesday und Pugsley.
**B?Z9B**..........................5 Herzen, Granny, Pugsley und Fester.
**LLJ9#**..................... 5 Herzen, Wednesday, Granny und Fester.
**BLH1S**......5 Herzen, Fester, Granny, Wednesday und Pugsley.

■ Wenn Du in der Lower Gallery bist, solltest Du zu dem Bär gehen, aus dessen Schnauze nichts herauskommt. Gehe hinein und Du findest einen Golfball, ein Leben und einige Herzen.

■ In Big Books gehe nach oben zu einem Buch mit dem Titel "Drop In" und drücke "nach unten". Du gelangst jetzt zu einem Bonus-Raum mit Herzen, Geld und einem Extra-Leben.

■ Im Konservatorium: Gehe unter den Sims mit der Eingangstür und drücke "nach oben". Es öffnet sich jetzt eine Tür, durch die Du bis ans Ende des Konservatoriums gelangst.



■ Im Games Room: Drücke "nach oben", wenn Du auf einer Tür stehst. Du kannst jetzt weitere Türen finden, die zu diversen Bonus-Räumen führen.



# GODS

**PASSWORT**
Mit diesem Paßwort bekommst Du viele zusätzliche Leben. Einfach MESIENTOTANFELIZ in den Paßwort-Bildschirm eingeben. (Das ist spanisch und heißt: Ich fühle mich so glücklich)

# CASTLEVANIA







### PASSWÖRTER

Hier zeigen wir Dir jedes Paßwort für die beiden Figuren in Castlevania

## PASSWÖRTER EASY

JOHN — ERIC

- LEVEL 2 ATLANTIS
- LEVEL 3 TURM VON PISA
- LEVEL 4 DIE METALFABRIK
- LEVEL 5 THE PALACE OF VERSAILLES
- LEVEL 6 PROCELPINA

## PASSWÖRTER EXPERT

JOHN — ERIC

- LEVEL2 ATLANTIS
- LEVEL 3 TURM VON PISA
- LEVEL 4 DIE METALFABRIK
- LEVEL 5 SCHLOSS VON VERSAILLES
- LEVEL 6 PROCELPINA

## PASSWÖRTER NORMAL

JOHN — ERIC

- LEVEL2 ATLANTIS
- LEVEL 3 TURM VON PISA
- LEVEL 4 DIE METALFABRIK
- LEVEL 5 SCHLOSS VON VERSAILLES
- LEVEL 6 PROCELPINA

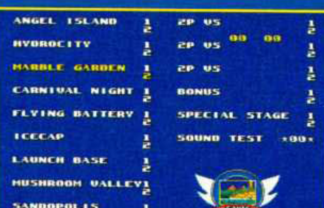


# NORMY

### LEVEL-AUSWAHL

Wenn Du diesen tollen Cheat einsetzt, kannst Du jeden beliebigen Level von EA's Normy erreichen. Schalte erst den Mega Drive ein und warte, bis der Titel auf dem Bildschirm erscheint. Stöpsel jetzt ein Joypad in den zweiten Anschluß (Port 2). Drücke Reset. Wenn jetzt die High Score auf den Bildschirm kommt, halte auf Joypad Nr. 2 A, B und C gedrückt. Halte sie solange gedrückt, bis das Haupt-Menü erscheint. Wähle jetzt "Optionen" - Du findest einen neuen Level-Test. Du kannst Dir jetzt jeden Level aussuchen, der Dir genehm ist.

# SONIC 3




### LEVEL-AUSWAHL

Sobald das Sega-Logo verschwunden ist, mußt Du schnell hintereinander "nach oben", "nach oben", "nach unten", "nach unten", "nach oben"," nach oben", "nach oben" und "nach oben" eingeben. Du hast jetzt die Auswahl.

### STREET FIGHTER II

**FF80C10000** Besondere Bewegungen in der Luft, Spieler 1
**FF83410000** Besondere Beweg-ungen in der Luft, Spieler 2
**FF972A0099** Stoppt die Zeit
**FF804300B0** Unbegrenzte Energie für Spieler 1
**FF82C300B0** Unbegrenzte Energie für Spieler 2
**FF81DB000X** Ersetze X durch A oder B, um als Spieler 1 zu kämpfen
**FF845B000X** Ersetze X durch A oder B, um als Spieler 2 zu kämpfen
**FF81DA0002** Spieler 1 braucht nur eine Runde zu gewinnen, um den Level zu beenden
**FF845AJ0002** Spieler 2 braucht nur eine Runde zu gewinnen, um den Level zu beenden

# NBA JAM

### VERSCHIEDENE TIPS

Wir haben die komplette Liste mit den Cheats für NBA Jam. Darunter sind auch einige neue Persönlichkeiten, die Du wahrscheinlich noch nirgendwo anders gesehen hast.

### WECHSEL DER IDENTITÄT

Gehe zu der Bildschirm-Anzeige mit den Initialen. Gib die gewünschten Anfangsbuchstaben ein und drücke dann Start und - je nachdem - A, B oder C. Der dritte Buchstabe sollte nicht selektiert werden.

| NAME | INITIALEN/ | EINGABE |
|---|---|---|
| PFUNK | DIS | START, C |
| WARREN MOON | UW | START, A |
| JAMIE RIVETT | RJR | START, B |
| SAL DIVITTA | SAL | START, C |
| ERIC SAMULSKI | AIR | START, A |
| SCRUFF | ROD | START, B |
| KABUKI | QB | START, A |
| CHOW CHOW | CAR | START, C |
| WEASEL | SAX | START, C |

### CHEATS FÜR POWER-UP'S

Diese Cheats müssen auf dem Bildschirm mit dem "Tonight's Match-up" eingegeben werden.

**STÄRKERE VERTEIDIGUNG**
■ Drücke irgendeinen Knopf fünfmal.

**UNBEGRENZTE FEUERKRAFT**
■ Drücke einen x-beliebigen Knopf siebenmal, dann halte "nach oben", B und C gedrückt.

**ABFANGEN**
■ Drücke irgendeinen Knopf 15mal hintereinander und lasse dabei das Steuerkreuz rotieren.

**TURBO**
■ Drücke irgendeinen Knopf sechsmal oder öfter. Halte anschließend C, B und A gedrückt.

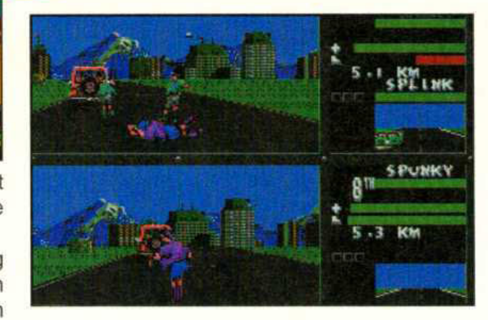
**SUPER-JUICE-MODUS**
■ Drücke 13mal auf irgendeinen Knopf. Halte dann C und B gedrückt.

**SCHUß-ANZEIGE**
■ Drücke einmal auf irgendeinen Knopf. Halte dann "nach unten", B und A gedrückt.






# SKITCHIN



### PAßWÖRTER

Ja, Leute, hier kann man nach Herzenslust tschieten! Wir haben hier eine exklusive Zusammenstellung der schönsten Cheats.

Gehe zuerst zum Bildschirm mit der Warnung und gib BADASS ein. Das machst Du mit den Tasten Deines Joypads. Drücke also B, A, "nach unten (für down)" A, Start und Start. Wenn alles richtig war, hörst Du ein Krachen. Jetzt kannst Du die Paßwörter eingeben.

Money................Der Spieler bekommt 2000 Dollar
Trash................Du erhältst die besten drei Waffen
Speed.......................................Drei Nitros für Dich
Armor....................Du erhältst die Ausrüstung mit Qualitäts-Zertifikat 5
Totem..........Der Spieler wird nach Seattle versetzt
Broncos.........Dieses Mal kommst Du nach Denver
Beach................................San Diego ist angesagt
Airport........................Seattle ist auch ganz schön
Hills............................Jetzt ist San Francisco dran
Stars..................................Und jetzt Los Angeles
Jays................................Du kommst nach Toronto
Capital..........................Und jetzt nach Washington
Cars...............................................Autostadt Detroit
Pizza..........................Chicago ist jetzt endlich dran
Palms...................................Miami, unter Palmen
Liberty.....................................................New York

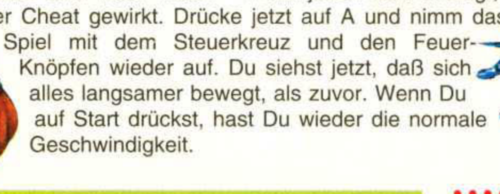
Nach der richtigen Eingabe der meisten dieser Paßwörter hörst Du den Programmierer laut "Yeah!" schreien. Bei Money hörst Du das Klingeling einer Registrierkasse. Du mußt aber vorher auch den Sound eingeschaltet haben. Du kannst aber auch Paßwörter kombinieren. Wenn Du etwa Money, Trash, Liberty und Armor nacheinander eingibst, bekommst Du den härtesten Burschen (oder auch die härteste Kaline) auf der ganzen Straße.



# RANGER-X

### LANGSAMER

Dieses schnelle und wilde Shoot-'em-Up wird leichter spielbar, wenn Du die Geschwindigkeit zurücknimmst. Und das geht mit Hilfe dieses Cheats. Du fängst zunächst einmal mit dem Spiel an. Dann pausierst Du mit Hilfe des Knopfes Start. Jetzt gibst Du auf Deinem Steuerkreuz ein: "nach oben", "nach unten", "nach oben", "nach unten", "nach oben", ", nach unten", C, B, a, "nach rechts" und "nach links". Wenn jetzt Musik erklingt, hat der Cheat gewirkt. Drücke jetzt auf A und nimm das Spiel mit dem Steuerkreuz und den Feuer-Knöpfen wieder auf. Du siehst jetzt, daß sich alles langsamer bewegt, als zuvor. Wenn Du auf Start drückst, hast Du wieder die normale Geschwindigkeit.



# STREET FIGHTER II



### EIN SUPER-SCHLAG FÜR BALROG

Mit Hilfe dieses netten, kleinen Cheats kann Balrog seine Gegner enorm verletzen. Entscheide Dich zunächst für Balrog als Kämpfer, dann gehe in den Hyper-Modus. Halte dann während einer Runde alle drei Tritt- oder Schlag-Knöpfe 40 Sekunden lang gedrückt. Wenn Du wieder losläßt, schmettert Balrog einen furchterregenden Schlag gegen seinen Gegner, der dadurch 50 Prozent seiner Energie verliert.

# ROAD RASH II

### PASSWORT

Mit diesem Paßwort hast schon vom Start weg das beste Fahrzeug. Wenn Du Wild Thing fahren willst, brauchst Du nur 009N 1V00 einzugeben. Born to be wild!





**COOL SPOT**
**FFF5E00007** Cool Spot wird unbesiegbar. Das Zeitlimit bleibt bestehen.

**ETERNAL CHAMPIONS**
**FFACAB0034** Unendliche innere Magie

**FIFA SOCCER**
**FFFC370000** Unbegrenzte Zeit
**FFFC4700XX** Verändert die Zahl der Tore für Spieler 1 (00-FF)
**FFFC4800XX** Verändert die Zahl der Tore für Spieler 2 (00-FF)
**FFEC3D0000** Stets Gewinner beim Münzenwerfen **FFFFC70001** Ball ist unzerstörbar

**LOTUS 2**
**FF2BC70063** Timer stoppt bei 99 für Spieler 1
**FF2CDD0063** Timer stoppt bei 99 für Spieler 2 **FF2BB4001A** Maximale Geschwindigkeit für Spieler 1 **FF2CCA001A** Maximale Geschwindigkeit für Spieler 2

NHLPA HOCKEY
**FFC6950000** Computertore werden nicht gezählt

**ROBOCOP VS TERMINATOR**
**FF009C0005** Unendliche Leben
**FFF08C0040** Unbegrenzte Gesundheit (am Ende des Levels deaktivieren)

**SONIC THE HEDGEHOG 3**
**FFFE24000F** Stoppt die Uhr
**0001F05500** Deutsche Version läuft auf US-Konsolen

**SONIC THE HEDGEHOG 3 (US)**
**0039624E71** Levelwahl: Drücke beim Titelbildschirm "Start". Wähle einen Level mit den Richtungstasten und drücke "C". Leveldesign: Halte beim Levelwahl-Bildschirm "A" gedrückt und drücke "Start". Drücke "B", um den Designer zu aktivieren, drücke "A", um Sonic in ein Objekt zu verwandeln, drücke "C", um das Objekt einzufügen. Drücke "B", um Sonic wieder zu reaktivieren. Zeitlupe: Halte das Spiel an und drücke "B" für das Spielen in Zeitlupe.

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS**
**FF00310080** Unbegrenzte Energie für Spieler 1 **FF00710080** Unbegrenzte Energie für Spieler 2
**FF86F10004** Unbegrenzte Continues
**FFFE130000** Unbegrenzte Runden

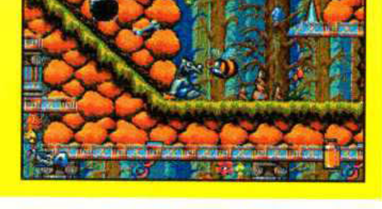
**ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS**
**FFFAD70002** Unendliche Leben für Spieler 1
**FFFADD0096** Unbegrenzte Munition



# DIE OTTIFANTS

## PASSWORTER

| | |
|---|---|
| Basement | JYSF |
| Construction Site | AOHT |
| Office | PIHE |
| Jungle | NRCF |



# PGA TOUR GOLF II

## PUTTEN

Mit Hilfe dieses Cheats kannst Du dem Computer zur Hand gehen, wenn er einen Spieler steuert. Wähle zuerst das "Skins Tournament" aus, gib dann Deinen Namen und die Namen von maximal drei Mitspielern ein. Probiere diesen Cheat dann gleich beim ersten Loch aus. Wenn ein CPU-gesteuerter Spieler gerade putten will, drücke auf Start, um die Optionen zu bekommen. Wähle "green" aus. Jetzt kannst Du mit dem Fadenkreuz die Richtung des computergesteuerten Schlages beeinflussen. Wenn Du das an jedem einzelnen Loch wiederholst, kannst Du eine Menge Geld gewinnen.



## DESERT STRIKE

**FF10B70003** Unbegrenzt viele Leben
**FF10AB0064** Unbegrenzt viel Kraftstoff Die folgenden Codes funktionieren nicht, wenn Du ein Paßwort eingegeben hast.
**FFACDC00XX** :Panzerung X256 (XX geht von 0-FF)
**FFAE9D009A** Unbegrenzt viele Kettengeschütze
**FFACDD00XX** Panzerung X1 (XX geht von 0-FF)
**FFAEDD0026** Unbegrenzt viele Hydras
**FFAF1D0008** Unbegrenzt viele Hellfires
**FF10AB0064** Unbegrenzt viel Kraftstoff
**095F8C1388** Geschütz-Kapazität ist 5000
**0049BE0000** Hubschrauber fliegt ohne Kraftstoff
**006AA44A79** Unbegrenzt viele Leben
**00689C4A79** Unbegrenzt viel Kraftstoff
**0049D07FFFP** Beginne das Spiel mit 32767- Panzerung
**095FCA0190** Hellfire verursacht 400 Punkte Schaden

## ECCO THE DOLPHIN

**FFB6360003** Unbegrenzt viel Luft
**FFB6350038** Unendliche Gesundheit
**FFB7FF0000** Unbesiegbarkeit im letzten Level
**FFB7C20000** Wasser-strömungen bleiben unberück-sichtigt

## JUNGLE STRIKE

**FF10B3000X** Level-Auswahl (Ersetze X durch die gewünschte Level-Nummer 0-8, 9 ist das Ende)
**FF10CF0003** Unbegrenzte Zahl an Leben (alle Level)

# SONIC 3

## EXTRA-LEBEN

Schauplatz: Launch-Base-Zone, act. 1. Gehe bis zum Alarm und lege eine Spin-Dash-Attacke aufs Parkett. Wenn Du das 40 Sekunden lang durchhältst, bekommst Du ein Extra-Leben. Setze den Super-Spin fort, bis die Zeit um ist. Wenn Du jetzt das Spiel neu startest und wieder zum Alarm gehest, kannst Du unglaublich viele Leben einsammeln.

# ETERNAL CHAMPIONS

## ENDSCHLAG

Die Endschläge sind nicht ganz einfach zu handhaben, ihr Einsatz lohnt sich aber auf jeden Fall. Du setzt den Endschlag ein, wenn Dein Gegner nur noch einen einzigen Treffer braucht, um geschlagen zu sein. Aber denke immer daran, daß das nur in der jetzten Runde des Kampfes geht. Du kannst dabei sowohl den Schlag, den Tritt oder den Wurf einsetzen.

**BLADE**
■ Stelle Dich an das dritte Fenster links vom Lüfter und brate Deinem Gegner so einen über, daß er in den Lüfter fällt.

**JETTA** ■ Stelle Dich am Pfeiler links in der Lücke zwischen den Wänden auf. Verpasse jetzt Deinem Gegner einen Schlag, daß er gegen den anderen Pfeiler fliegt. Die Erde tut sich auf und der Gegner wird buchstäblich vom Erdboden verschluckt.

**LARCEN**
■ Stelle Dich an das Plakat links vom Theater. Wenn Du Deinem Gegner jetzt so einen überziehst, daß er auf der anderen Seite der Bude landet, wird er dort von einem fahrenden Auto aus erschossen.

**MIDKNIGHT**
■ Stelle Dich rechts von der Dreck-Spur so auf, daß Du sie mit dem Fuß noch gerade berührst. Scheuer Deinem Gegner eine, daß er links an der Tür landet. Ein vorbeifliegender Hubschrauber gibt ihm da den Rest.

**RAX**
■ Plaziere Dich links von der Statue und treibe Deinen Gegner in Richtung des Scheinwerfes. Wenn er mitten darin landet, löst er sich in Rauch auf.

**SHADOW**
■ Stelle Dich links vom Neon-Zeichen auf. Verpaße Deinem Gegner eine, daß er hinter dem zweiten Buchstaben landet. Er wird jetzt gegrillt.

**SLASH**
■ Nimm Position rechts vom Vulkan. Haue Deinem Gegner einen, so daß er links aus dem Bildschirm fliegt. Jurassic!

**TRIDENT**
■ Stelle Dich rechts von der Stadt auf und schleudere DeinenGegner so, daß er parallel zum Felsen landet.

**XAVIER**
■ Stelle Dich an die linke Ecke der Scheune und verpaße Deinem Gegner einen Schlag, daß er auf der anderen Seite des Feuers landet. Er verbrennt.












# PRO TIPS PRO TIPS

## MICRO MACHINES

### GEHEIMES SPIEL

Halte Start gedrückt und schalte den Game Gear ein. Da es sich um ein Spiel für zwei handelt, brauchst Du zwei Game Gears.

## PRINCE OF PERSIA

PASSWÖRTER

| Level | Passwort | Level | Passwort |
|---|---|---|---|
| LEVEL 2 | EIKGDP | LEVEL 8 | KELIDU |
| LEVEL 3 | ILLKGE | LEVEL 9 | NFOKFF |
| LEVEL 4 | LMJMIK | LEVEL 10 | LCJHCP |
| LEVEL 5 | HGFIDN | LEVEL 11 | OEMJEB |
| LEVEL 6 | IFGIDO | LEVEL 12 | PEJKEA |
| LEVEL 7 | MIMLGC | LEVEL 13 | PDHJDV |
| | | LEVEL 14 | QDGJDV |

## NBA JAM







### PERSONEN-WECHSEL

Gehe zu der Anzeige, in der Du Deine Initialen eingibst. Mit diesen Anfangsbuchstaben kannst Du neue Figuren bekommen. Der dritte Buchstabe sollte nicht selektiert werden.

Mark Turmell MJT 1, 2, "nach oben", Start
Erik Samulski AIR 1, 2, "nach oben"
Weasel SAX 1, "nach links"
Warren Moon UW 1, Start , "nach oben
Al Gore NET 1, 2, "nach unten"
Bill Clinton ARK 1, 2, "nach oben"
Kabuki QB 1, "nach unten"
Scruff ROD 1, "nach oben"
Chow Chow CAR 1, 2, "nach links"
Jamie Rivett RJR 1, "nach oben"

### POWER-UPS

Die Cheats für die Mega-Drive-Version funktionieren auch beim Game Gear. Diese Power-Ups werden wirksam, wenn Du die Anzeige mit dem "Tonight's Match-up" vor Dir hast.

Verteidigung: fünf Tastendrücke Abfangen Lasse das Steuerkreuz rotieren, während Du irgeneinen Knopf 15mal oder öfter drückst.

Turbo:15 Tastendrücke oder mehr, dann "nach links" drücken.

Dunks: Lasse das Steuerkreuz rotieren, während Du irgendeinen Knopf 13mal drückst.

## LEMMINGS



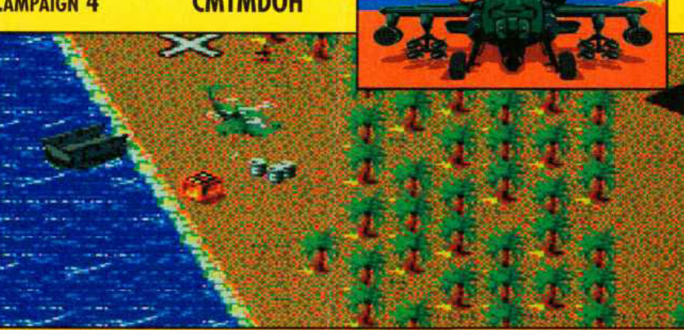
PASSWÖRTER

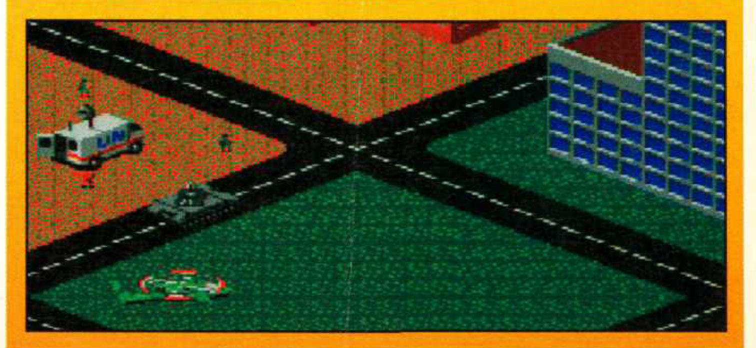
| | TRICKY | TAXING | MAYHEM |
|---|---|---|---|
| 1 | RCEOJTHO | ECWMZGTM | GGFOTQBC |
| 2 | YQSDGSNU | ZSFKUJSF | FLWNCXPG |
| 3 | JTHPGFTW | LXPGFLYR | FECWMYRD |
| 4 | RDHPGFEC | CFKUJ+J+ | HOEBVKUI |
| 5 | WMZSEJTG | GMYRCFKU | QBCEJSEI |
| 6 | MZTHPGGF | JTHPEFCX | RBHPGGFE |
| 7 | DZSEIRCE | PFOZSFLX | CXOEBVKU |
| 8 | IQSCFKVL | DECWMZ+G | IQABDHPF |
| 9 | WMYROGMY | NBUJSFLW | OYRCEIRO |
| 10 | ROGMZSFK | MZSFLWMY | NCXOEBUJ |
| 11 | VLXOO2TH | RLFKUJSE | THOECXPF |
| 12 | PFECXPFE | IRCEJSEJ | OYRCEIRO |
| 13 | BUJTHOEC | SEJTHOEC | GNBUJJHO |
| 14 | XOECWNBU | WMYQBOGM | OZSFLXPF |
| 15 | JSFKVKUT | YQAAAAAB | OZTHOBZS |

## DESERT STRIKE

PASSWÖRTER

| | |
|---|---|
| CAMPAIGN 2 | CJOENFD |
| CAMPAIGN 3 | GCQIBPE |
| CAMPAIGN 4 | CMTMDOH |





## Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

### DESERT STRIKE

00C5E508Unbegrenzt viele hellfires.
00C5E434 Unbegrenzt viele Hydras.
00C09902 Unbegrenzt energie.

### LAND OF ILLUSION

00C09F03 Unbegrenzt Leben.

### STREETS OF RAGE II

00C98617 Unbegrenzt energie.

### TAZMANIA

00C00205 Unbegrenzt Leben.

# CHRONOSERVICE

**Versandhandels GMBH**

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon **06081/960 104** Mo–Fr 09H30–13H00
Telefax **06081/960 198** 14H00–18H30

**Händleranfragen erwünscht**

## SUPER NINTENDO / SUPER NES USA / SUPER FAMICOM JAP

| Titel | Preis |
|---|---|
| Actraiser 2 (US) | 119.– |
| Adams Family 2 EUR/US | 99.– |
| Aero the acrobat (EUR) | 129.– |
| Aladdin (US/EUR) | 129.– |
| Alcahest JP | 119.– |
| Art of fighting (EUR) | 139.– |
| Art of fighting (JP) | 119.– |
| Asterix EUR | 99.– |
| Astro Go Go (JP) | 89.– |
| Battletoads US | 119.– |
| Batt.Toad/Dble Drag. US | 129.– |
| Bomberman 2 | 159.– |
| Bomberman+Multitap US | 139.– |
| Brain Lord JP | 139.– |
| Bugs Bunny US | 139.– |
| Castelvania 4 JP | 69.– |
| Choplifter III (US) | 109.– |
| Clayfighter EUR | 129.– |
| Claymates (US) | 129.– |
| Cool Spot (EUR) | 109.– |
| Daffy Duck US | 129.– |
| Dragon Ball Z (ver 2) (JP) | 99.– |
| Dragon Ball Z2 (ver 3) JP | 189.– |
| Dragon Quest I&II (JP) | 169.– |
| Equinox EUR | 119.– |
| Eye of the Beholder | 189.– |
| F1 Circus 2 JP | 139.– |
| F1 Pole Position (EUR) | 129.– |
| Fatal Fury 2 US | 149.– |
| Fifa Int. Soccer | 139.– |
| Final Fantasy 2 US | 139.– |
| Final Fantasy VI JP | 229.– |
| Fireemblem (24 Mbit) JP | 179.– |
| Flashback (EUR) | 119.– |
| Galya Gensoki (JP) | 169.– |
| Ghouls 'N Ghosts EUR | 59.– |
| Goof Troop EUR/US | 119.– |
| GP–1 (US) | 119.– |
| Hokutonoken 7 (JP) | 169.– |
| Human GP 2 (JP) | 169.– |
| Human GP (F1 P.Pos) JP | 79.– |
| Hyper V–Ball | 139.– |
| Joe & Mac 3 JP | 169.– |
| Jurassic Park (EUR) | 119.– |

| Titel | Preis |
|---|---|
| Super NES US + 1 Stick + RGB KABEL | 249 – |
| SFX Adaptor AD29 | 29 – |
| AD 29 Turbo | 39 – |
| AD 29 TURBO mit 1 Spiel | 29 DM |
| AD 29 TURBO mit 3 Spiele | 19 DM |
| Intrarot Dual Pad | 79 – |
| Action Replay Pro MK2 | 109 – |
| Pad Super 4 | 39 – |
| RGB Kabel US | 29 – |
| Netzteil | 29 – |
| Multitap JP (4 Sp.) | 59 – |
| Programierbar Adapt | 69 – |
| J. Madden 94 US | 119.– |
| Kick Off 3 | 139.– |
| Lamborghini (2 Spiel.) US | 119.– |
| Lawnmover Man EUR | 99.– |
| Lethal Enforc.+Pist. (US) | 179.– |
| Lufia Fortr. Doom (US) | 139.– |
| Madara 2 (JP) | 109.– |
| Megaman Soccer (US) | 159.– |
| Megaman X (US) | 139.– |
| Mickey Ultim. Chall. (US) | 139.– |
| Might & Magic 3 (US) | 149.– |
| Mr Nutz (EUR) | 109.– |
| NBA All Star | 49.– |
| NBA JAM US/EUR | 139.– |
| NBA Showdown US | 129.– |
| NHL Hockey 94 US/EUR | 119.– |
| Nigel Mansell (EUR) | 129.– |
| Ninja Warriors | 149.– |
| Paladin's Quest (US) | 129.– |
| Pilots Wings | 59.– |
| Pinball Dreams US | 129.– |
| Pink Panther US | 129.– |
| Pop 'N Twin Bee 2 (EUR) | 129.– |
| Pop 'N Twin Bee 2 (JP) | 149.– |
| Ranma 1/2 1 (JP) | 99.– |
| Ranma 1/2 2 (EUR) | 129.– |
| Ranma 1/2 3 JP | 169.– |
| Ranma 1/2 4 JP | 189.– |
| Rock 'N Roll Racing EUR | 129.– |
| Romance of 3 Kingd.3 US | 149.– |
| R–Type | 59.– |

| Titel | Preis |
|---|---|
| R–Type 3 (JP) | 169.– |
| Rushing Beat 2 (JP) | 69.– |
| Rushing Beat 3 Shura JP | 159.– |
| Rushing Beat (JP) | 49.– |
| Secret of Mana (US) | 149.– |
| Seiken Den Setsu JP | 109.– |
| Sky Blazer (EUR) | 99.– |
| Soccer Kid (JP) | 109.– |
| Sonic Blastman 2 (JP) | 179.– |
| Spiderman X Men EUR | 49.– |
| Star Trek Next Gen. US | 159.– |
| Star Wars JP | 69.– |
| Street Fighter 2 (US) | 59.– |
| Street Fight. 2 Turbo EUR | 129.– |
| Sup Format. Soccer 2 JP | 69.– |
| Super Metroid (US) | 139.– |
| Super Pinball (JP) | 89.– |
| Super Solitaire US | 109.– |
| Super Tennis | 59.– |
| Super Turrican (US) | 79.– |
| S.Emp.Strike Back Jp/Eur | 139.– |
| T2 Arcade Game (US) | 109.– |
| Tetris 3 Battle Gaiden JP | 139.– |
| The Flintstones EUR | 129.– |
| The Mystical Ninja | 129.– |
| Turn 'N Burn (US) | 119.– |
| Val D'Isere EUR | 129.– |
| Virtual Soccer (EUR) | 129.– |
| Wizardry 5 (US) | 149.– |
| Wolfenstein 3D EUR | 129.– |
| World Class Rugby 2 JP | 169.– |
| World Cup Striker | 139.– |
| World Soccer 94 US | 119.– |
| Young Merlin EUR | 139.– |
| Zombies US | 119.– |
| Zool | 119.– |

## JAGUAR

| Titel | Preis |
|---|---|
| Gerat+RGB+Netzteil | 599.– |
| Alien Vs Predator | 139.– |
| Crescent Galaxy | 119.– |
| Dino Dudes | 119.– |
| Raiden | 119.– |
| Tempest 2000 | 129.– |

## MEGADRIVE

| Titel | Preis |
|---|---|
| Gerat MEGA 2 | 199.– |
| MEGA 2 + Aladdin | 279 – |
| Action Replay PRO | 99.– |
| Japan Adaptor | 19 – |
| 3 Japanische Spiele gekauft Japan Adaptor GRATIS | |
| Universal Adaptor | 39.– |
| Fighter Pad 6 Button MDII | 49 – |
| Pad PRO 4 | 39 – |
| 4 Way Play | 59.– |
| ScartKabel | 39 – |
| Aladdin (EUR) | 109.– |
| Art of Fighting (JP) | 119.– |
| Batman Returns (JP) | 49.– |
| Castlevania (EUR) | 99.– |
| Champ. World Cl. Socc. | 119.– |
| Chuck Rock 2 (EUR) | 99.– |
| Columns 3 (US) | 129.– |
| Dinosaurs For Hire (US) | 69.– |
| Dr Robotnik Mean Beans | 109.– |
| Dragon Ball Z (JP) | 145.– |
| Dune II | 129.– |
| Eternal Champions | 139.– |
| FIFA Intern. Soccer | 109.– |
| Flash Back (EUR) | 99.– |
| HyperDunk (EUR) | 119.– |
| J. Madden 92 | 39.– |
| Kid Chameleon (JP) | 39.– |
| Land Stalker (DT) | 129.– |
| Lethal Enforc.+pist. (US) | 149.– |
| Mega Turrican (US) | 109.– |
| Mickey & Donald | 49.– |
| Might & Magic 3 | 149.– |
| Monaco GP 2 (JP) | 39.– |
| NBA JAM | 129.– |
| NHL Hockey 94 (4 Spiel.) | 109.– |
| Nigel Mansell (US) | 119.– |
| Out Runners | 139.– |
| Pele Soccer (US) | 129.– |
| Prince of Persia (EUR) | 119.– |
| PuyoPuyo(DrRobotnikJP) | 69.– |
| Robocod (J. Pond II) JP | 39.– |
| Robocop vs Terminat. US | 109.– |
| Shining Force 2 (JP) | 165.– |

| Titel | Preis |
|---|---|
| Shining Force (Dt) | 129.– |
| Sonic 3 (DT) | 139.– |
| Sonic 3 (JP) | 129.– |
| Sonic Spinball | 109.– |
| Star Trek Next Gen. (US) | 139.– |
| Street Fighter 2 '(JP) | 119.– |
| Streets of Rage 3 | 139.– |
| Sylvester & Tweety (US) | 139.– |
| Tiny Toons (EUR) | 89.– |
| Toe Jam & Earl 2 (Dt) | 129.– |
| Toe Jam & Earl (JP) | 39.– |
| Virtua Racing (JP) | 179.– |
| Virtual Shooting | 129.– |
| Winter Olympics (EUR) | 119.– |
| Wonderboy 3 (JP) | 39.– |
| World Cup USA 94 | 129.– |
| WWF Royal Rumble | 119.– |
| Zombies | 99.– |
| Zool | 109.– |

## NEO GEO

SONDERAKTION AB 89.– DM
RUFEN SIE BITTE AN

| Titel | Preis |
|---|---|
| Art of fighting 2 | 389.– |
| Samourai Show Down | 399.– |

## GAME BOY

SONDERAKTION FUR SOMMER
VIELE SPIELE AB 39.– DM

| Titel | Preis |
|---|---|
| Alien 3 | 39.– |
| Die Schlümpfe | 69.– |
| Duck Tales 2 | 69.– |
| F1 Pole Position | 69.– |
| Final Fantasy Legend 3 | 89.– |
| Joe & Mac | 39.– |
| Megaman | 39.– |
| Super Marioland 3 | 69.– |
| Tetris 2 | 69.– |
| Tiny Toons 2 | 65.– |
| Zelda Link's Awakening | 59.– |

DRAGON BALL Z SAGA
Miniaturstatue ab 9.– DM
Farbige Manga, Puzzles 29.– DM
54 Spielkarten 19.– DM

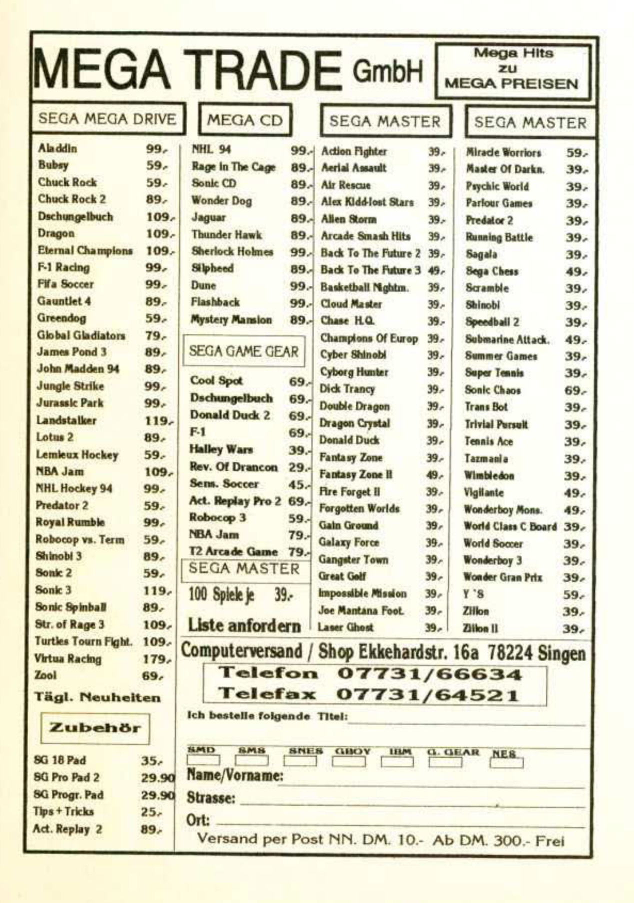
## MEGA CD 2

| Titel | Preis |
|---|---|
| Mega CD 2 Ohne Sp | 499.– |
| CD X PRO Converter | 99.– |
| Multi Mega | 989.– |
| 3rd World War (US) | 129.– |
| Dark Wizard (US) | 109.– |
| Double Switch (US) | 129.– |
| Dune (EUR) | 119.– |
| Final Fight (JP) | 59.– |
| Ground 0 Texas EUR | 129.– |
| Jurassic Park (DT) | 99.– |
| Lunar (US) | 119.– |
| Mad Dog Mc Cree US | 119.– |
| Microcosm (US) | 129.– |
| NHL 94 (US) | 129.– |
| Out of this World 2 US | 139.– |
| Puggsy (US) | 129.– |
| Rebel Assault (US) | 139.– |
| Revenge of Ninja (US) | 119.– |
| Sewer Shark (US) | 139.– |
| Silpheed (US/EUR) | 99.– |
| Sonic (EUR) | 99.– |

## 3DO

| Titel | Preis |
|---|---|
| 3DO + RGB | 1499 – |
| Control Pad FZ–JP1X | 99 – |
| Game Gun | 109 – |
| Dragons'Lair | 129.– |
| Escape...Manor | 109.– |
| John Madden Football | 109.– |
| Lemmings | 119.– |
| Mad Dog Mc Cree | 129.– |
| Mega Race | 109.– |
| Microcosm | 129.– |
| Night Trap | 129.– |
| Out of this world | 129.– |
| Peter Pan | 129.– |
| Road Rash | 129.– |
| Sewer Shark | 129.– |
| Star Control 2 | 129.– |
| S. Wing Commander | 109.– |
| The Horde | 109.– |
| Total Eclipse | 129.– |
| Twisted | 109.– |
| Who Shot J. Rock | 129.– |

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!! Porto Inland 9.– DM + NN / Ausland Vorkasse 18.– DM und NN 35.–DM Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



# MEGA TRADE GmbH

Mega Hits zu MEGA PREISEN

## SEGA MEGA DRIVE

| Titel | Preis |
|---|---|
| Aladdin | 99.- |
| Bubsy | 59.- |
| Chuck Rock | 59.- |
| Chuck Rock 2 | 89.- |
| Dschungelbuch | 109.- |
| Dragon | 109.- |
| Eternal Champions | 109.- |
| F-1 Racing | 99.- |
| Fifa Soccer | 99.- |
| Gauntlet 4 | 89.- |
| Greendog | 59.- |
| Global Gladiators | 79.- |
| James Pond 3 | 89.- |
| John Madden 94 | 89.- |
| Jungle Strike | 99.- |
| Jurassic Park | 99.- |
| Landstalker | 119.- |
| Lotus 2 | 89.- |
| Lemieux Hockey | 59.- |
| NBA Jam | 109.- |
| NHL Hockey 94 | 99.- |
| Predator 2 | 59.- |
| Royal Rumble | 99.- |
| Robocop vs. Term | 59.- |
| Shinobi 3 | 89.- |
| Sonic 2 | 59.- |
| Sonic 3 | 119.- |
| Sonic Spinball | 89.- |
| Str. of Rage 3 | 109.- |
| Turtles Tourn Fight. | 109.- |
| Virtua Racing | 179.- |
| Zool | 69.- |

Tägl. Neuheiten

## MEGA CD

| Titel | Preis |
|---|---|
| NHL 94 | 99.- |
| Rage In The Cage | 89.- |
| Sonic CD | 89.- |
| Wonder Dog | 89.- |
| Jaguar | 89.- |
| Thunder Hawk | 89.- |
| Sherlock Holmes | 99.- |
| Silpheed | 89.- |
| Dune | 99.- |
| Flashback | 99.- |
| Mystery Mansion | 89.- |

## SEGA GAME GEAR

| Titel | Preis |
|---|---|
| Cool Spot | 69.- |
| Dschungelbuch | 69.- |
| Donald Duck 2 | 69.- |
| F-1 | 69.- |
| Halley Wars | 39.- |
| Rev. Of Drancon | 29.- |
| Sens. Soccer | 45.- |
| Act. Replay Pro 2 | 69.- |
| Robocop 3 | 59.- |
| NBA Jam | 79.- |
| T2 Arcade Game | 79.- |

## SEGA MASTER

100 Spiele je 39.-

Liste anfordern

## SEGA MASTER

| Titel | Preis |
|---|---|
| Action Fighter | 39.- |
| Aerial Assault | 39.- |
| Air Rescue | 39.- |
| Alex Kidd-lost Stars | 39.- |
| Alien Storm | 39.- |
| Arcade Smash Hits | 39.- |
| Back To The Future 2 | 39.- |
| Back To The Future 3 | 49.- |
| Basketball Nightm. | 39.- |
| Cloud Master | 39.- |
| Chase H.Q. | 39.- |
| Champions Of Europ | 39.- |
| Cyber Shinobi | 39.- |
| Cyborg Hunter | 39.- |
| Dick Trancy | 39.- |
| Double Dragon | 39.- |
| Dragon Crystal | 39.- |
| Donald Duck | 39.- |
| Fantasy Zone | 39.- |
| Fantasy Zone II | 49.- |
| Fire Forget II | 39.- |
| Forgotten Worlds | 39.- |
| Gain Ground | 39.- |
| Galaxy Force | 39.- |
| Gangster Town | 39.- |
| Great Golf | 39.- |
| Impossible Mission | 39.- |
| Joe Mantana Foot. | 39.- |
| Laser Ghost | 39.- |

## SEGA MASTER

| Titel | Preis |
|---|---|
| Miracle Worriors | 59.- |
| Master Of Darkn. | 39.- |
| Psychic World | 39.- |
| Parlour Games | 39.- |
| Predator 2 | 39.- |
| Running Battle | 39.- |
| Sagala | 39.- |
| Sega Chess | 49.- |
| Scramble | 39.- |
| Shinobi | 39.- |
| Speedball 2 | 39.- |
| Submarine Attack. | 49.- |
| Summer Games | 39.- |
| Super Tennis | 39.- |
| Sonic Chaos | 69.- |
| Trans Bot | 39.- |
| Trivial Pursuit | 39.- |
| Tennis Ace | 39.- |
| Tazmania | 39.- |
| Wimbledon | 39.- |
| Vigilante | 49.- |
| Wonderboy Mons. | 49.- |
| World Class C Board | 39.- |
| World Soccer | 39.- |
| Wonderboy 3 | 39.- |
| Wonder Gran Prix | 39.- |
| Y 'S | 59.- |
| Zillon | 39.- |
| Zillon II | 39.- |

## Zubehör

| Titel | Preis |
|---|---|
| SG 18 Pad | 35.- |
| SG Pro Pad 2 | 29.90 |
| SG Progr. Pad | 29.90 |
| Tips + Tricks | 25.- |
| Act. Replay 2 | 89.- |

Computerversand / Shop Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

**Telefon 07731/66634**
**Telefax 07731/64521**

Ich bestelle folgende Titel: ____________

SMD ☐ SMS ☐ SNES ☐ GBOY ☐ IBM ☐ G. GEAR ☐ NES ☐

Name/Vorname: ____________

Strasse: ____________

Ort: ____________

Versand per Post NN. DM. 10.- Ab DM. 300.- Frei




# KOPMANN COMPUTER

**Mega Drive Spiele:**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Art of Fighting | 114,95 |
| **Batman** | **49,95** |
| Bubsy | 49,95 |
| **Dune II** | **114,95** |
| F-1 | 109,95 |
| **FIFA Intern. Soccer** | **99,95** |
| Landstalker | 119,95 |
| **Lemmings** | **49,95** |
| Mortal Kombat | 119,95 |
| **NBA Jam** | **114,95** |
| Pink Panther1 | 14,95 |
| **Prince of Persia** | **99,95** |
| Sonic 3 | 119,95 |
| **Sonic Pinball** | **99,95** |
| Street Fighter II | 129,95 |
| **Virtua Pinball** | **99,95** |
| Virtua Racing | 179,95 |
| **World Cup USA'94** | **114,95** |
| Mortal Kombat | 114,95 |
| **Sonic CD** | **79,95** |
| Thunderhawk | 109,95 |
| **WWF Rage i.t. Cage** | **109,95** |

**Mega CD II**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Dragon's Lair | 99,95 |
| **Jurassic Park** | **79,95** |

**Preisliste kostenlos!**

Versandkosten:
Vorkasse: DM 7,90.
Nachnahme: DM 11,90 +
NN-Gebühr. Ab DM 300,--
VERSANDKOSTENFREI.
Ausland -
Vorkasse: DM 24,90

**Postfach 1616**
**D 29506 Uelzen**
**FAX: 0581 - 44327**

# THE LOST VIKINGS

MEGA DRIVE

VIRGIN ● PLATTFORM-RÄTSEL

**Mann, was für ein tolles Spiel! Unsere drei verlorenen Wikinger werden von einem vorbeifliegendem intergalaktischen Zoowärter in seinem Raumschiff gefangengenommen und müssen sich durch eine Reihe megaharter Denksportlevel ihren Weg zurück nach Hause bahnen. Das Motto lautet: Teamwork - denn jeder Wikinger hat seine eigenen Fähigkeiten. Sportsfreund Erik kann laufen und springen, Baleog ist ein Waffennarr und der dicke Olaf schützt das Trio mit seinem Schild. Schnall Dich an! SEGA PRO bringt Dir die Komplettlösung dieses unbestrittenen Geniestreichs aus dem Hause Virgin.**



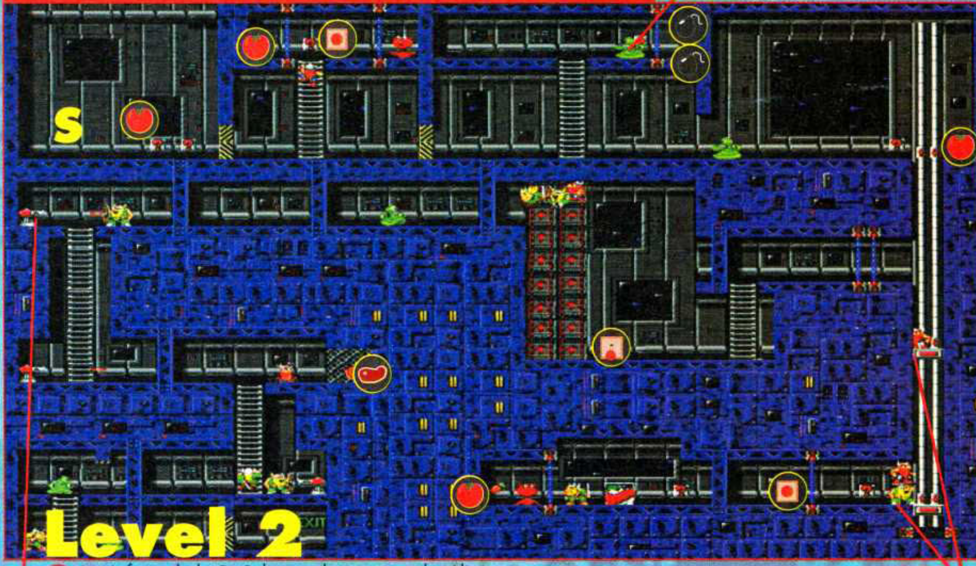
1 Olaf springt von der Plattform herab und blockt mit seinem Schild die von rechts kommenden Lasergeschosse ab. In dem Augenblick, in dem ein Geschoß den Schild trifft, steigst Du die Leiter hinab zum Ausgang. Baleog geht einfach durch die Tür und erledigt den Alien mit einem Pfeil.




Hier beginnt das Abenteuer. In diesem Level kannst Du Dich mit den Bewegungen der Figuren vertraut machen. Erik ist als erster dran. Springe mit ihm über den Laser und gehe nach oben zum Ausgang.

In diesem Level mußt Du schon ein wenig mehr überlegen, aber wenn Du die Abbildung zu Hilfe nimmst und die Aliens im Auge behältst, ist die Sache gut zu schaffen. Von hier ab solltest Du, wenn Du nicht weißt, was vor Dir liegt, immer Olaf vorausschicken. Sein Schild hält Dir die Aliens vom Leib.

1 Bring Baleog hierher und töte beide Aliens. Mit Erik sammelst Du die beiden Bomben ein. Alle drei gehen dann nach links zum Aufzug und fahren hinab nach unten.




3 Am Aufzug schickst Du Baleog nach vorn, tötest den Alien und wehrst mit Olaf den Laser ab. Die anderen steigen die Leiter nach unten, dann blockierst Du den unteren Laser wie beschrieben. Erik läuft nach rechts, zerbröselt die Wand und holt sich das Steak. Olaf geht nach unten, wehrt den Laser ab, Baleog tötet die Aliens, und alle drei gehen zum Ausgang.

2 In dieser Wand findest Du versteckte Nahrung. Schicke Baleog vor und schieße auf den Schalter. Erik geht zum Computer, legt eine Bombe und macht sich aus dem Staub. Wenn der Computer zerlegt ist, nimmst Du den Aufzug (mit den beiden Pfeilen) nach oben.

LATER THAT NIGHT...

Level 3

Im weiteren Text werden wir die drei wilden Gesellen mit ihren Anfangsbuchstaben bezeichnen - Erik mit E, Olaf mit O und Baleog mit...na?...richtig: B! Noch einmal zur Verinnerlichung: Erik kann laufen, springen und in Wände oder Gegner hineinrennen. Baleog verschießt Pfeile und kämpft mit einem Schwert, während Olaf seine Kollegen mit dem Schild schützt oder sie, mit dem Schild über dem Kopf, zu höheren Stellen heben kann.

1 Alle mit dem Aufzug nach unten. E durchbricht diese Wand, läuft weiter, durchbricht die nächste Wand und holt sich den Imbiß. Die Leiter hoch, nach links in die Wand springen und Bomben holen. B geht zu E, schießt auf den Schalter, alle gehen weiter zum Teleporter.

2 O hebt den Schild über den Kopf und gleitet nach rechts zum Schlüssel. Gehe runter zum Teleporter, um die anderen zu treffen. Stecke den Schlüssel in`s Schloß. B geht voraus und schießt auf den Schalter. E läuft und durchbricht die Wand.

3 Mit dem Lift geht`s nach unten (vergiß die Geheimöffnung links im Schacht). O geht voraus mit Schild über`m Kopf. E springt auf den Schild und holt sich Schlüssel und Smart Bomb. Nimm die Smart Bomb für den Alien und springe runter zum Schlüsselloch. O wehrt Alien ab. B tötet den Alien, geht zum Ausgang und tötet die anderen.





Der letzte Level in diesem Abschnitt. Es gibt viele Geheimgänge und Gegenstände zu finden, und natürlich auch weitere Rätsel zu lösen. Gehe Deine Aufgabe schön locker an. Mit gesundem Teamgeist und coolen Wikingernerven hast Du gute Aussichten, die nächste Dimension zu erreichen.

## Level 4



**1** E springt nach links und steigt die Leiter bis zu dieser Stelle hinab. Zerstöre die Wand links und laufe nach rechts über die Stacheln. Fahre mit dem Lift nach oben, gehe nach rechts und aktiviere den Schalter.

**2** B steigt die Leiter herunter und tötet beide Aliens. B und E steigen die rechte Leiter hoch zum wartenden Lift und fahren herunter zu E. O geht nach rechts zu den Stacheln und wehrt den Laser ab. E springt über O zum Schlüssel und wieder zurück, achte auf den Laser! E steigt Leiter hoch, springt nach links in die Wand und holt die Smart Bomb. E kann jetzt zurück zu den Geheimräumen mit den Teleportern und das Steak holen. Mit der Smart Bomb erledigt er den Alien am oberen Teleporter. E steckt den Schlüssel in`s Loch, und alle Wikinger benutzen den Teleporter, um in die linke obere Ecke zu gelangen.

**3** O geht nach rechts bis unter den Schwerkraftstiefel und blockt den Alien ab. B folgt ihm und tötet den Alien. O hebt den Schild hoch. E geht zu O, springt auf den Schild und nimmt den Stiefel. Benutze die Stiefel, gehe nach rechts, laufe die Aliens um und aktiviere den Schalter. Alle Wikinger nach rechts zum schwarzen Loch.

### Schon bemerkt...?

**1** Die Zahlen vor den Texten geben die Reihenfolge an, in der Du sie lesen solltest. Da die einzelnen Rätsel mit der Zeit immer komplizierter werden, ist es wichtig zu wissen, was Du wann zu tun hast. Laß Dich nur nicht verwirren!

## Level 5

Die drei Wikinger finden sich in einer unbekannten Gegend wieder. Neue Gefahren lauern, Monster sind zu bekämpfen und verschlossene Türen versperren den Weg. In diesem Level kann sich Erik mal ordentlich profilieren. Denn Schlüssel und Gegenstände sind für die anderen meist unerreichbar.

**1** E läuft nach rechts, springt durch den Wasserfall und holt den Schlüssel. Springe hoch in die Wand, um die versteckte Smart Bomb zu holen. O steigt die Leiter hoch und hält die Monster fern. B folgt und tötet die Monster mit Pfeilen (2 Treffer).

**2** O geht nach rechts, stellt sich an die Wand und ist bereit, die Schnecke abzuwehren. E folgt, steckt oben die Nahrung ein und springt nach links zum Schlüssel. Springe nach rechts, zerstöre die Wand und gehe hinter den Schild. B folgt und tötet die Schnecke. O hält Schild hoch, E springt drauf und holt von oben den Geheimschild.

**3** O steigt die Leiter herab und hält die Schnecke auf. B folgt und tötet die Schnecke. E öffnet die Tür mit dem Schlüssel. O geht vor und wehrt die Monster ab. B folgt und tötet sie. Öffne die zweite Tür. B schießt auf die Schalter und aktiviert die Brücken.

## Level 6



**1** O steigt die Leiter hoch und steckt die Nahrung ein. Oben gehst Du nach rechts und gleitest zwischen den Felsplateaus nach unten zum blauen Schlüssel. (Das Steak holst Du Dir später).

**2** E und B steigen die Leiter zum ersten Plateau hinauf. O steckt den Schlüssel in`s Schloß und wehrt das Monster ab, wenn es rechts erscheint. B steigt hinab und tötet das Monster. O geht nach rechts und wehrt den rollenden Höhlenmenschen ab.caveman.

**3** O steigt die Leiter hoch, stellt sich vor den Feuerrachen und steckt den roten Schlüssel ein. E springt über den Feuerrachen zum Geheimgang. Gib den Feuerpfeil an B.

**4** B und O gehen über die untere Zugbrücke und treffen sich mit E auf der Leiter. O geht voraus und drängt das Monster nach links. B folgt und tötet Monster. O hebt Schild an, damit E den Schlüssel erreicht.

**5** E gibt den goldenen Schlüssel an O. Der öffnet die Tür und wehrt Höhlenmenschen ab. B tötet Höhlenmenschen. O holt links den Geheimschild. O steigt die Leiter hoch und wehrt Monster ab. B folgt und tötet. E folgt, durchbricht linke Wand und holt das Steak. Weiter Abwehren und Töten bis zum Ausgang.



In diesem Höhlensystem kommen die Wikinger so langsam in Fahrt. Es gibt viele Geheimgänge und versteckte Gegenstände zu finden. Wenn Du einen Feuerpfeil findest, gib ihn sofort an Baleog und laß ihn den Pfeil anwählen. Der Pfeil bleibt über den gesamten Level erhalten und tötet Gegner mit einem Schuß! Achte auf die rollenden Höhlenmenschen - Du kannst sie nur treffen, wenn sie aufrecht stehen.

Auf geht`s, in die Bäume! Die Wikinger benutzen Leitern und überwinden drohende Abgründe, um den erstrebten Ausgang zu erreichen. Oben in den Bäumen haust ein alter Opa, mit dem Du Dich unterhalten kannst. Er ist zwar nicht übermäßig freundlich, aber er wird Dir helfen. Außerdem hast Du ja unsere ausführlichen Karten!

**2** B tötet Höhlenmenschen. O hebt Schild an. E springt auf Schild und hoch zu diesem Plateau. E steigt Leiter hoch, meidet den Höhlenmenschen, springt nach links zur Smart Bomb und geht zum alten Mann.

**3** E geht nach rechts zurück zu O. Springt vom Schild nach rechts, steigt Leiter hoch und erledigt Höhlenmenschen und Schnecke mit Smart Bomb. E geht nach rechts, springt über den Höhlenmenschen und hoch auf den Wasserfall. Nimm den Schild.

**4** E springt nach rechts und holt blauen Schlüssel. Steigt Leiter herunter, nimmt Nahrung mit, geht zum blauen Schlüsselloch und steckt Schlüssel rein. O senkt Schild und geht nach rechts. Steigt Leiter herab, wenn Schnecke sich rechts befindet und blockt sie ab. B folgt O und tötet Schnecke.




**1** E läuft nach rechts, durchbricht die Wand, holt das Steak und geht zurück zu den anderen. O steigt Leiter hoch, nach rechts und wehrt Schnecke ab. B folgt und tötet Schnecke. O geht nach rechts und wehrt Höhlenmenschen ab.

**5** O geht nach rechts und die Leiter hoch, um Höhlenmenschen abzublocken. B folgt und tötet. B und O nach rechts, die Leiter hoch und über die Brücke. O wehrt hier den Höhlenmenschen ab, B tötet ihn. Alle Wikinger nach unten zum Ausgang.

**1** Alle Wikinger die Leiter hinunter. O vor die Wand. E zerstört die Wand. B tötet Höhlenmenschen. Nimm den Schild. O steigt Leiter runter und wehrt Höhlenmenschen ab. B steigt runter und tötet ihn.

Und wieder geht`s hinab in den Untergrund! Nach dem dritten Infotext gehst Du mit Olaf nach rechts und blockst den unteren Höhlenmenschen ab. Baleog tötet ihn und kann jetzt auf den Schalter schießen, um die Brücke herabzulassen und den letzten Höhlenmenschen zu töten...



**3** Monster beim Lavabecken abwehren und töten. O wehrt Feuerkugeln des Feuerrachens ab. E durchbricht die Wand. B schießt auf Schalter, um Brücke zu senken. E nach unten und nach links in die Wand zur Nahrung.




**2** O wieder hoch, nach rechts und blockt Monster ab. B folgt und tötet Monster. O steigt Leiter rauf und wehrt links die Schnecke ab. B folgt, tötet und schießt rechts auf die Blöcke. Blöcke fallen herab und überbrücken das Lavabecken.

...Wenn Du den gelben Schlüssel hast, öffne damit die Tür zum blauen Schlüssel. Bringe die Wikinger zu den Blasen zurück und schwebe zum rechten Plateau. Erik springt vom Schild hoch zur Nahrung, steigt die Leitern herab, durchbricht die Wand und holt die Smart Bomb. Laufe zurück, bevor Du eingeschlossen wirst. Die Bombe schenkst Du dem Höhlenmenschen am Ausgang.

O und B gehen nach rechts und töten die Schnecke. E nach rechts, springt auf Plateau über Mauer und nimmt die Nahrung.

**1** Durchbreche die Mauer und springe nach rechts zum Schild. O nach rechts und wehrt Feuerkugeln ab.




**3** Alle Wikinger zur Mauer. E zerstört Mauer. Alle springen nach unten. O in Abwehrstellung vor Mauer, E zerstört Mauer, B tötet Höhlenmenschen. Hol die Nahrung.

**4** B und O nach rechts zur Lava: Monster abwehren und töten. Alle Wikinger in Blasen springen und zum linken Gang hoch. O nach links, in Abwehrstellung vor Mauer. E zerstört Mauer. Nimm den Schlüssel, die Leiter runter und springe nach rechts...(weiter im roten Kasten oben).

**2** B holt hier roten Schlüssel und tötet Höhlenmenschen mit Schwert. Weiter nach links, mit Schlüssel Brücke absenken und zweiten Höhlenmenschen töten.

## Drei Freunde...



Erik der Schnelle ist der einzige der drei Gesellen, der schnell laufen kann. Außerdem kann er springen und mit seinem besonders harten Dickschädel Mauern durchbrechen, um verborgenen Gegenstände, Räume und Passagen zu finden. Er kann auch - Kopf voran - in Gegner laufen und sie töten.



Baleog der Wilde ist für ein gutes Kämpfchen immer zu haben. Er übernimmt die Aufgabe, Gegner mit seinem Schwert oder seinen unbegrenzten Pfeilen zu töten. Mit den Pfeilen vermag er auch Schalter und Knöpfe zu betätigen, um z. B. gefährliche Kraftfelder zu deaktivieren. Ansonsten versteckt er sich gern hinter Olafs Schild.



Olaf der Stämmige ist der dritte im Bunde. Er ist der Schildträger und kann damit jeder feindlichen Attacke widerstehen. Mit dem Schild über dem Kopf kann er längere Strecken durch die Luft gleiten oder eine nützliche Plattform für Eriks Höhensprünge darstellen.




**4** Von hier tötet B mit Pfeilen das rosa Monster rechts. O die Leiter rauf und Monster rechts abwehren. B tötet Monster. E nimmt gelben Schlüssel, springt runter, nimmt Smart Bomb und gibt sie dem Monster rechts. O und E zur Tür. O hebt Schild hoch, E springt über Schild nach oben und öffnet die Tür...(weiter im roten Kasten).

**3** E springt von O`s Schild hoch und nach rechts zum roten Schlüssel. Schlüssel in`s Schloß, Monster abwehren und töten, Nahrung mitnehmen. Alle die Leiter rauf. O die nächste Leiter rauf und Monster abblocken. B tötet Monster. O und B die Leiter rauf, um Monster und Schnecke zu blocken und zu töten. Alle weiter nach links.

**2** O hebt Schild über den Kopf und gleitet zu den Luftblasen. Mit den Luftblasen zur rechten Seite herüber. Die anderen folgen O.

**1** O die Leiter hoch und Monster rechts abblocken. B tötet Monster. O nächste Leiter rauf und beide rosa Monster rechst abblocken. Darauf achten, daß sie nicht über den Schild reichen können. Töte Monster und nimm Schild und Nahrung.

...Bis jetzt sollte Erik mit dem gelben Schlüssel die Tür geöffnet und währenddessen die Säure der Schnecke gemieden haben. Gehe auf dem oberen Plateau nach bewährtem Muster bis zum Ausgang vor: Abblocken und Töten. Blocke nicht am Fuße eines Hanges nach oben ab - die Dinosaurier können über den Schild hinwegreichen!

## DER WEG ZUM STEAK!

Hier benutzt Erik erneut seine Stahlrübe, um in einen versteckten Raum zu gelangen. Das Steak wird von einem Dinosaurier bewacht! Aber mit Baleog an Deiner Seite wird das Monster in Sekunden zu Hundefutter verarbeitet.

## Level 11

**1** Schicke O hierher und wehre die Feuerbälle ab. E bricht durch die Wand und B tötet den Höhlenmenschen. E nimmt roten Schlüssel. O die Leiter rauf und Feuerspeier rechts abblocken. E zerstört Mauer. B tötet roten Dino und nimmt Steak. O die nächste Leiter rauf, Schild über den Kopf, um vor Feuerkugeln zu schützen. B folgt und steigt nächste Leiter rauf. Schieße auf Schloß an Kiste, um liebreizende, unverheiratete Prinzessin zu befreien.

**2** B und O steigen obere Leiter rauf, töten Höhlenmenschen und nehmen Nahrung. Alle Wikinger springen herüber zum Käfig. E springt über Abgrund nach links, Leiter rauf, nimmt Nahrung und meidet den Höhlenmenschen. Zurück zu B und O. Nach rechts hinabspringen und weiter hoch zum Lavabecken. Über das Becken springen und mit rotem Schlüssel Lava ablassen.

**3** Wenn Lava abgeflossen, alle Wikinger runter zur Leiter bringen. B geht nach links zum Geheimgang. B tötet mit Schwert von links die Höhlenmenschen und nimmt das Steak.

**4** O geht voraus, mit Schild über dem Kopf. Von oben fallen Feuerkugeln - also nicht zu schnell vorgehen. Schiebe den Block in die Lücke.

## CRASH-KURS!

Erik rast in diesen Feuerspeier und entdeckt einen Geheimraum. Wehre einen versteckten Höhlenmenschen ab, bis Baleog nachkommt, um ihn zu erledigen. Jetzt kann sich Erik den begehrten roten Schlüssel schnappen, der unseren Freunden weiterhelfen wird.

Sind beide Höhlenmenschen im Geheimraum erledigt, schicke die Wikinger die Leiter hinab. Olaf wehrt den Höhlenmenschen auf der Linken ab. Baleog folgt ihm nach und tötet den Gegner. Mit Luftblasen gelangen die Wikinger auf das linke Plateau. Olaf hebt den Schild hoch und schützt sich vor der herabfallenden Lava. Schiebe den Block in die Lücke. Nichts wie weg zum Ausgang!

## Level 12

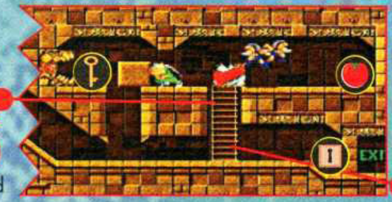
Die kühlen Nordmänner zieht`s in`s sonnige Ägypten. Die drei wollen wohl die westfälische Sommer-bräune der SEGA PRO-Crew in den Schatten stellen! Dieser Level ist nur eine Kostprobe dessen, was Dich im späteren Verlauf noch alles erwartet...

**1** B geht voraus, steigt auf den Baum und schießt Pfeile nach rechts. Mit den Pfeilen triffst Du Kokosnüsse, die herabfallen und das Schlammbecken überbrücken.

**2** B nach rechts über Brücke, greift Skorpion mit Schwert an. Während des Kampfes vorwärts drücken, um keine Treffer einzustecken. E holt Bombe und Nahrung von den Bäumen. B nach rechts zum nächsten Becken, schießt - wie gehabt - auf Kokosnüsse.

**3** E holt roten Schlüssel vom Baum. B zu E, schießt nach rechts auf Kokosnüsse. O geht voran und blockt Skorpion. B folgt und schießt. (E kann vorspringen, um den Skorpion zu holen, wenn er nicht im Bild ist).

**4** E nach rechts und hoch zur Nahrung. O zur Wand gekehrt. E öffnet Tür mit rotem Schlüssel. Zurück hinter den Schild. B geht vor und tötet Pharao. E gibt Bombe an O.



**5** Wenn die Pharaos entfernt sind legt O hier die Bombe, dann die Leiter runter. Wenn die Pharaos die Bombe überleben, blocke sie nach links ab und laß B sie töten. O steht unten am Schacht und hält Schild hoch. E die Leiter rauf und über den Schild weiter zum gelben Schlüssel.

**6** E muß die Geschosse des Feuerspeiers meiden und die Leiter zum Schloß hinabsteigen. Steck den Schlüssel hinein - jetzt können alle Wikinger den Level verlassen.

O hebt den Schild, gleitet nach links und blockt den Feuerspeier ab. B folgt O, geht nach rechts und greift die beiden Soldaten an. Alle Wikinger nach rechts zum Schalter. **2**

Einer der drei drückt den Knopf. O gleitet mit erhobenem Schild hinab. Die anderen folgen und landen auf dem Schild. O geht nach links und blockt den Soldaten ab. B folgt und tötet. B und E nach links zum Schacht. B schießt auf Knopf, E geht schnell weiter, bevor die Wand wieder erscheint. **3**

E betätigt Schalter auf der anderen Seite der Mauer und überbrückt so die Stacheln. Knopf drücken, damit die anderen nachfolgen können. B hier nach rechts in die Wand, tötet den Soldaten und nimmt den Schild. Alle folgen durch Geheimpassage zum Ausgang. **4**




Dieser Level ist hart! Es sei denn, man weiß Bescheid. Glücklicherweise tun wir das und kennen den Geheimgang, durch den wir geradewegs zum Ausgang rutschen können! Du mußt in diesem Abschnitt viele Knöpfe und Schalter aktivieren, um weiterzukommen. Immer schön nach unten schauen, sonst gehst Du baden!

**1** Bringe O zu dieser Mauer und laß E sie zerstören. B folgt den anderen und tötet den Pharao. E und O nach links zur festen Plattform, wie abgebildet. B folgt und schießt nach links auf den Schalter. Beidseitig der Säule senkt sich der Boden ab.



**1.** O nach links und Schalter betätigen. E springt nach rechts, drückt den Knopf, weiter nach rechts und Schalter betätigen. Sprich mit dem Mann, springe auf die steigende Plattform, fahre nach oben und springe nach links auf die obere Ebene. Achte auf die fallenden Blöcke, laufe nach links und durchbreche die Mauer.

**2.** E die Leiter rauf und links durch die Mauer zum roten Schlüssel. Vergiß die rechte Mauer; dahinter ist ein Felsbrocken, der Dich sofort erschlägt. Wieder die Leiter runter.

Hier kannst Du einige Informationen erhalten. Achte auf die Inschriften in den Steinblöcken. Wenn Erik den roten Schlüssel besitzt, kann er den Ausgang für die anderen öffnen. Die untere Wand brauchst Du nicht zu durchbrechen, denn wir kennen die Schalterkombination!

**4** Die Leiter führt durch einen Geheimgang nach oben. Dort findest Du ein Steak und eine Smart Bomb. Gehe zurück, töte den Soldaten mit der Smart Bomb und weiter zum Startbereich. E weiter runter zum Mann, mit dem er vorher geklönt hat und zum roten Schlüsselloch.




**6** O gleitet von hier mit dem Schild hinab. Vorsicht Säuretropfen! Während des Falls den Schild auf- und abbewegen, um die Säure abzuwehren. Nach rechts. B tötet den Soldaten.

**3** E springt nach links von der Ebene. Drücke nach rechts, um den Fall zu bremsen. Zerstöre rechte Mauer für Zugang zum Startbereich. Laufe nach links, springe über den Soldaten und schnapp die Leiter.

**5** Zerstöre die Mauer und suche die richtigen Schalterpositionen: links und rechts "hoch" und Mitte "runter". Drücke den Knopf und weiter zum Ausgang.

Nach Text 2 (unten) muß Baleog den Soldaten töten und Erik die Mauer durchbrechen. Dann mußt Du die zweite Mauer unten zerstören und die Soldaten erledigen. Mit erhobenem Schild drückt Olaf jeden der Knöpfe, um die Symbole rechts auf dem Stein, wo der Soldat gefangen ist in Überein-stimmung zu bringen. Das Symbol links oben ist ein Käfer, rechts oben ein Ankh, links unten eine Waage und rechts unten ein Auge. Drücke den Knopf am Ausgang, um die Mauer abzusenken.




**1** E klettert die Säule hoch zum oberen Abschnitt, steckt Gegenstände ein, kehrt zurück und springt über die Stacheln. Drücke den Knopf. Springe von oben auf den Block an der Kette und achte auf Feuerkugeln. Wenn der Block sinkt springe hoch auf den Feuerspeier. O nach rechts und blockt Feuerkugeln ab. B folgt und schießt auf Kette.

**2** E die Leiter runter und links in den Geheim-gang. Über die Mumie springen, Schild und Feuerpfeil holen und zurückspringen. B die Leiter runter.






## Level 16

Um diesen Level zu beenden, bedarf es einiger geschickter Manöver. Neue Gefahr droht Dir in Form steinalter Mumien, die Du nur mit Schwert oder Feuerpfeil ausschalten kannst. Wenn Du ihnen zu nahe kommst, gehen sie auf Dich zu. Entferne Dich wieder, bis sie von Dir ablassen und laufe dann schnell vorbei!

**1** Erik nach rechts und Bombe holen. Warten bis Schlange zurückkehrt und Bombe legen. Nach rechts, durch die Wand brechen und roten Schlüssel nehmen. O folgt und sichert am Türschloß.

**2** B die Leiter runter und Mumie töten, dann nach rechts zu den anderen. Töte Mumie mit dem Schwert, Pfeile funktionieren nicht.

**3** O und B nach rechts, Mumien abwehren und zerstören. Benutze den Feuerpfeil. E nach rechts und durch die Mauer. E und B über Vorsprünge und Leiter nach unten zum Ausgang. Unterwegs Mumien töten.

**4** O zurück zum Startpunkt und die Leiter runter. Von hier nach rechts zur Leiter gleiten, den blauen Schlüssel mitnehmen und weiter zum Ausgang. Sobald die Säure herabtropft vom oberen Ende jeder Leiter zur nächsten gleiten.

## Level 17

Nachdem die drei mit dem Aufzug nach oben gefahren sind und mit dem blauen Schlüssel das Schloß geöffnet haben, steigt Erik die Leiter 'rauf und springt nach links in den Raum. Gehe nach links und achte auf die fallenden Blöcke. Über die Blöcke kann Erik auf die linke Wand springen und oben den Block in den Schacht

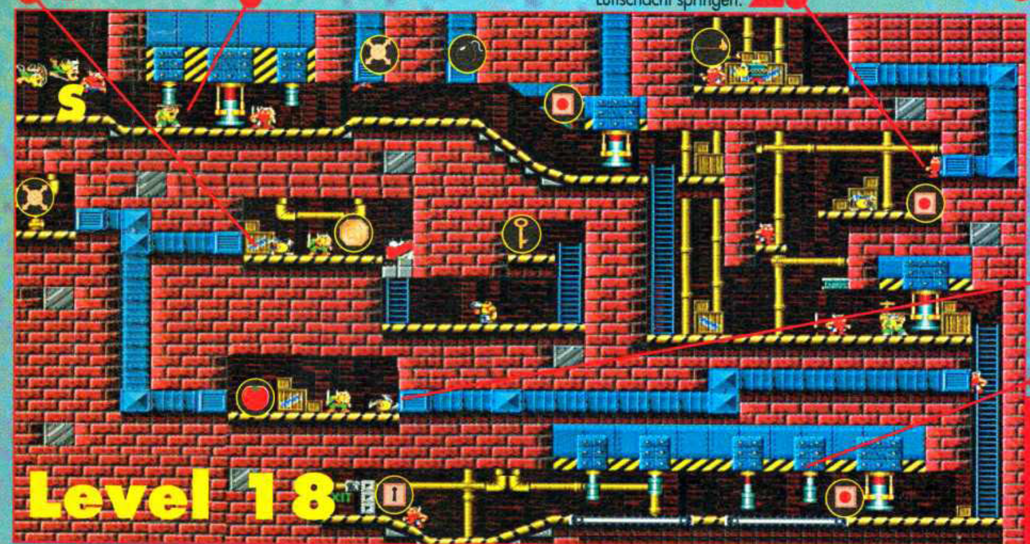
**1** B geht nach rechts und tötet Soldaten. E geht vor und die Leiter rauf. Nach rechts in den Geheimgang springen. Nach unten klettern und das Steak holen. Alle Wikinger zur beweglichen Plattform und herüber nach links.

**2** O mit Schild überm Kopf auf die aufsteigende Plattform. Links durch die Öffnung gleiten, Nahrung und Schlüssel nehmen und schnell "rechts" drücken, um auf Vorsprung zu landen. Knopf drücken, um die Mauer zu beseitigen.

**3** O wieder auf Plattform und oben rechts abspringen. Den Soldaten abblocken. Die anderen folgen, und B tötet Soldaten. Mache gleiches mit zweitem Soldaten, dann den Schlüssel in`s Schloß.

**4** O und B mit dem Lift nach unten. Alle Mumien im linken Bereich zerstören. E folgt und holt Nahrung und Schlüssel. Alle Wikinger mit dem Lift nach ganz oben und den Schlüssel in`s Schloß.

## Level 18




**1** O hält den Schild hoch und bremst die kleineren Kolben. E kann jetzt die Stelle passieren und die Gegenstände aus den Luftschächten holen.

**2** B schießt rechts auf den Knopf. Alle Wikinger nach rechts und die Leiter runter. E springt vom Schild auf die bewegliche Plattform. Mit der Smart Bomb das rotierende Ding zerstören und hier in den Luftschacht springen.

**3** E geht durch den Luftschacht nach oben, umgeht den Alien und nimmt den Feuerpfeil. B die Leiter runter und nach links in den Verbindungsschacht. Am Ende des Schachtes tötet B das Drehwesen.



**4** B geht durch den Schacht nach links und hoch in diesen Raum. Erlege das Drehwesen und nimm den Schild. E folgt und legt eine Bombe auf die Blöcke über der Leiter.

**5** Weiter nach links zur Smart Bomb. Nimm sie für den Roboter. Dann die Leiter hoch zum Schlüssel. Alle Wikinger an diesen Ort.

Wenn unser munteres Kleeblatt auf der unteren Ebene angelangt ist, muß Baleog den Knopf treffen, um den Zylinderkolben zu stoppen. An den übrigen Kolben müssen sich die Wikinger selbst vorbeimogeln und über die Transportbänder zum Türschloß weitergehen. Den Schlüssel in`s Schloß stecken und ab durch die Mitte!



## Level 19

Dieser Level ist ausgesprochen clever! Hier taucht ein neues Medium auf: Kräne, die mit Magneten ausgerüstet sind. Mit erhobenem Schild kann Olaf von den Kränen zu unzugänglichen Bereichen getragen werden. Drehe den Schild nach unten, wenn Du abspringen willst und nach oben, wenn Du wieder zurück möchtest.

**1** E in`s Führerhaus, den Block anheben, nach links schwenken und auf das Druckkissen legen. E geht weiter nach rechts zur ersten Stange, klettert nach oben und in den Geheimraum zur Smart Bomb.

**2** E und O gehen zu diesem Kran. O hebt Schild hoch, E hebt O an und fährt ihn nach rechts, dann runter, Knopf drücken, wieder hoch, nach links und absetzen.

**3** Führe alle Wikinger hierher. B auf die Wippe, E springt auf`s andere Ende. Über die Federn hoch zum Schacht und zur Smart Bomb.

**4** E springt zu diesem Schacht, dann nach links, Roboter mit Smart Bomb zerstören, Steak nehmen, zurück über die Federn nach ganz oben. Alien und Drehwesen mit der Smart Bomb erledigen. Alle Wikinger nach oben. E nach links zum Kran.

**5** O hält am Kran den Schild hoch. E fährt ihn nach links herüber. Vom Kran über die Stacheln nach unten zum Ausgang gleiten. O nach rechts, Knopf drücken und Kraftfeld deaktivieren.

## Level 20

Ziel dieses Levels ist es, vier Objekte zu finden und sie an die ensprechenden Positionen im Startbereich zu bringen. Olaf kann sich vor den Bomben der Flugroboter schützen indem er seinen Schild über den Kopf hält.

**1** B mit dem Lift runter zu diesem Querschacht. Drinnen warten. O nach rechts, den Schacht hinabgleiten, mit dem Lift rauf zum Querschacht. O nach rechts, Roboter abblocken. B nach rechts zum nächsten Schacht und hoch, Drehwesen töten und Feuerpfeil nehmen. B zurück und Roboter zerstören.

**2** B zurück in den Feuerpfeilraum. Durch den anschließenden Schacht runter in diesen Bereich. Pfeil abschießen und Roboter zerstören. Nach links, Nahrung nehmen, dann hoch, Werkzeug finden. Zurück zu O. E mit dem Lift nach ganz unten.

**3** E nach links an den Sägen vorbei in diesen Raum, Batterie nehmen, zurück zum Lift. O und B schließen sich an. Gemeinsam zurück zum Startbereich. B gibt Werkzeug an O.

**4** O mit dem Lift nach hier oben, Schild über dem Kopf. Nach links zur Plattform und über die Stacheln. Über nächsten Stachelsatz heruntergleiten und Knopf drücken. Nach links und mit Werkzeug Maschine reparieren.

**5** B nach oben und auf die Plattform. Auf Flugroboter links und rote Rohre rechts schießen. Auf`s Transportband springen und Drehwesen töten. Nach rechts und Trank holen. E folgt, klettert über das Rohr zu Smart Bomb und Nahrung. E nach links, das Rohr hoch zu Bombe und Nahrung. O nimmt kleinen Block von der Maschine mit. Alle Wikinger mit dem Lift zum Start zurück, Objekte in der Maschine plazieren. Rechts zum Ausgang.

**6** Wenn Du den Block in die Maschine setzt, bekommst Du Batterien. Stecke sie in diese Maschine, und die Tür zum Ausgang öffnet sich.

## Level 22



Hier ist wieder Teamwork gefragt, wenn Du mit einer Wippe in schwindelnde Höhen aufsteigen mußt. Erik springt auf das höhere Ende und katapultiert einen der Kumpels in die Luft. Du mußt den anderen Wikinger blitzschnell anwählen, wenn er eine bestimmte Richtung einschlagen soll. Daß Olaf mit seinem Schild die Kolben abbremsen kann, weißt Du ja bereits!

**1** E nach rechts, die Leiter hoch und an diesen Ort. Nach rechts, am Kolben vorbei und Bombe nehmen. Nach links springen und über der Maschine die Bombe legen. Mit der Feder zur rechten Plattform und nach rechts in den Geheimgang.

**2** E zurück zur Feder und nach links. Drehwesen mit Smart Bomb vernichten, Bomben mitnehmen, zurück nach unten, die Mauer links zerstören und Bombe und Nahrung finden. B steckt sie ein. Alle Wikinger zur Wippe.

**3** O geht auf die Wippe, E springt auf das höhere Ende. O erreicht schwebende Plattform und schaut nach links. B genauso auf die Plattform, schaut nach rechts und schießt auf die Knöpfe.

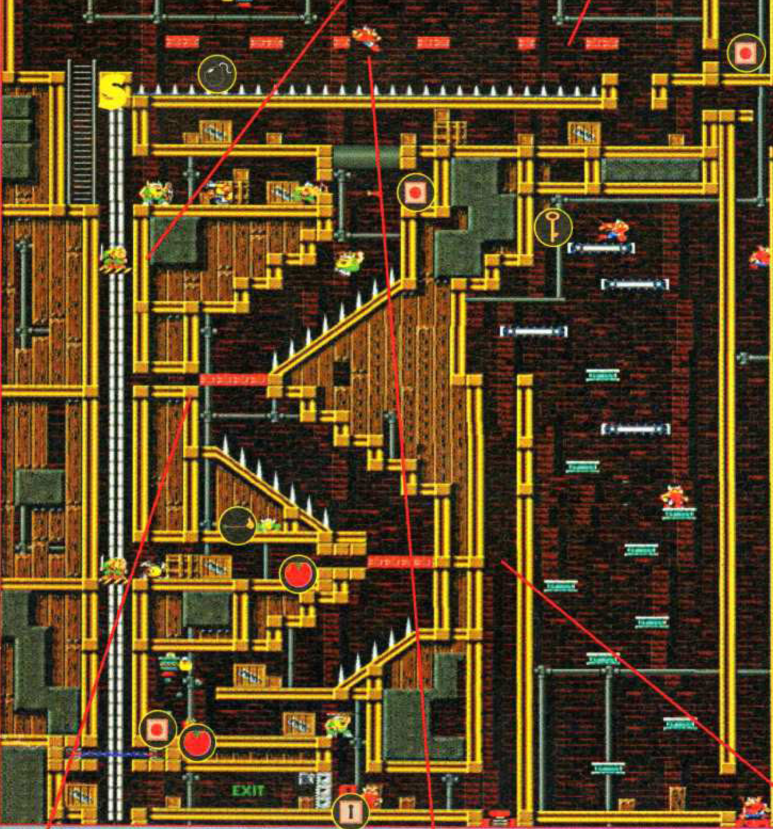
**4** B zurück zur Wippe. E auf die Plattform und nach oben rechts. Über die Maschine springen und Bombe legen. Alle Wikinger zur Wippe. O blockt Roboter rechts ab, E zerstört ihn mit Bombe.

**5** E nach rechts zur Bombe. Alle Wikinge dem Lift nach oben. E nach rechts durc Wand zur Nahrung. Alle nach links. E Bombe auf diese Blöcke. Zur Kanone herunter und Bombe legen. B sch auf Schalter von der linken schwebenden Plattform. Alle zum Ausgang.

In diesem Level erfahren wir einen weiteren kleinen Trick, den die Wikinger draufhaben. Wenn Du einen Pfeil in Richtung eines anderen entfernten Wikingers abschießt, kannst Du durch schnelles Anwählen des Mannes im Zielgebiet den Bildschirm mit dem Pfeil scrollen lassen. Du kannst so größere Entfernungen überwinden. Die Bombe nimmt sich Olaf.

**1** O steigt die Leiter runter und hält den Roboter in Schach. B den Lift runter zur nächsttieferen Ebene. Rotierendes Wesen rechts töten. Nahrung nehmen. Durch die Lücke auf die Ziegelsteine schießen, dann am Rohr hoch zum Feuerpfeil.

**5** E nach links zum roten Türschloß und zum Ausgang. O hebt Schild und geht Leiter rauf. Nach rechts und runter. An den Stacheln entlang nach unten gleiten. Mit Bombe Flugroboter zerstören.



**4** E nach links und runter, dann nach rechts und hinab zur Feder am Boden des Schachtes. Nach links durch die Öffnung, über Plattformen und Transportbänder hoch zum roten Schlüssel, dann nach links und runter in den zweiten Schacht.

**2** B mit dem Lift hoch bis zur Lücke rechts. Alle Ziegel zerschießen. Weiter nach oben, töte den Roboter, dann nach rechts und auf den Knopf schießen.

**3** B die Leiter hoch und nach rechts an die Stacheln. E springt über die Ziegel zum Knopf rechts außen. B schießt Pfeil, schnell mit "L"-Knopf auf E schalten. Bildschirm folgt dem Pfeil zum Ziel.

## Fundsachen



Die Tomate steht für Nahrung. Für's Einsammeln und Benutzen erhältst Du einen Gesundheitspunkt.



Das Steak ist gleich zwei Punkte wert. Die Nahrung kannst Du nur dann benutzen, wenn ein Wikinger Punkte verloren hat.

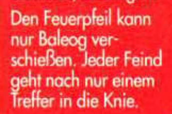


Der Schild gibt Dir einen zusätzlichen Gesundheitspunkt. Den behältst Du in petto, selbst wenn Deine Gesundheit auf Maximum steht.

Bomben kannst Du jederzeit legen, um Dinge in die Luft zu jagen. Aber halte Deine Männer von der Explo-sion fern, sonst gibt`s häßliche Szenen!



Dies ist die Smart Bomb. Damit kannst Du alle Gegner, die sich zum Zeitpunkt der Detonation auf dem Bildschirm befinden, beseitigen.



Den Feuerpfeil kann nur Baleog verschießen. Jeder Feind geht nach nur einem Treffer in die Knie.



Das Schlüsselloch ist, zur allgemeinen Verblüffung, der Ort, wo Du den Schlüssel einstecken mußt. Schlüssel und Schloß müssen allerdings dieselbe Farbe haben.

Schlüssel jeglicher Farbe passen nur in Schlösser gleicher Farbe. Wähle den Schlüssel nahe der Tür an, die Du öffnen möchtest.



Mit den Schwerkraftstiefeln kann ein Wikinger durch ein Schwerkraftfeld wandern.



Jeder Wikinger kann Knöpfe drücken, Baleog kann sogar drauf schießen! Für gewöhnlich wird dadurch irgendetwas irgendwie aktiviert.



Schalter funktionieren genauso wie die Knöpfe. Du kannst damit Türen öffnen und allerlei Kram aktivieren oder deaktivieren.



Die Zielscheibe funktioniert wie ein Knopf, kann aber nur durch einen Pfeilschuß von Baleog aktiviert werden.



## Level 23

Es gibt zwei Kräne in diesem Level, die Olaf und Erik benutzen, um einen Stahlträger zu transportieren. Erik muß sich tollkühn in tiefe Schächte stürzen, an deren Ende eine Feder seinen Fall bremst...das heißt: wenn Du sie triffst, diese Feder!

**1** O stellt sich auf Wippe. E springt auf`s höhere Ende. O springt hoch zur Smart Bomb und benutzt sie für den Flugroboter. Weiter hoch zum roten Schlüssel, dann rechts zum Türschloß. Tür öffnen, Schild anheben und an den Kolben vorbei. Dann runter und über die Stacheln nach rechts unten gleiten.

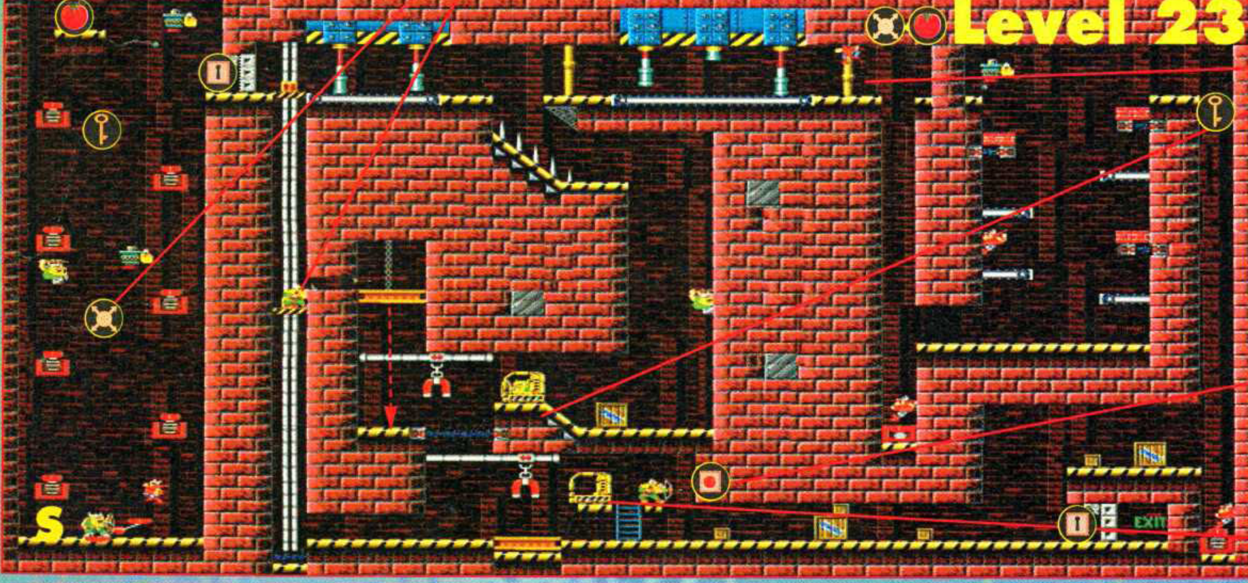
**2** B springt über die Federn nach rechts zum Lift hoch. Mit Lift bis hierher runterfahren. Pfeil durch die Lücke auf die Kette schießen. Die Kette bricht, der Träger fällt (...das ist die Tragik dieser Welt, Shakespeare). Mit Lift nach oben zurück.

**3** E springt über die Federn hoch zu B. E nach rechts an den Kolben vorbei, über den Abgrund springen, an den nächsten Kolben vorbei und dieses Rohr hinaufklettern. Nach rechts zum Vorsprung und Flugroboter mit Smart Bomb erlegen. Durch den Schacht hinab zur Feder und wieder hoch nach rechts durch die Öffnung. Über die Plattformen weiter nach rechts oben.

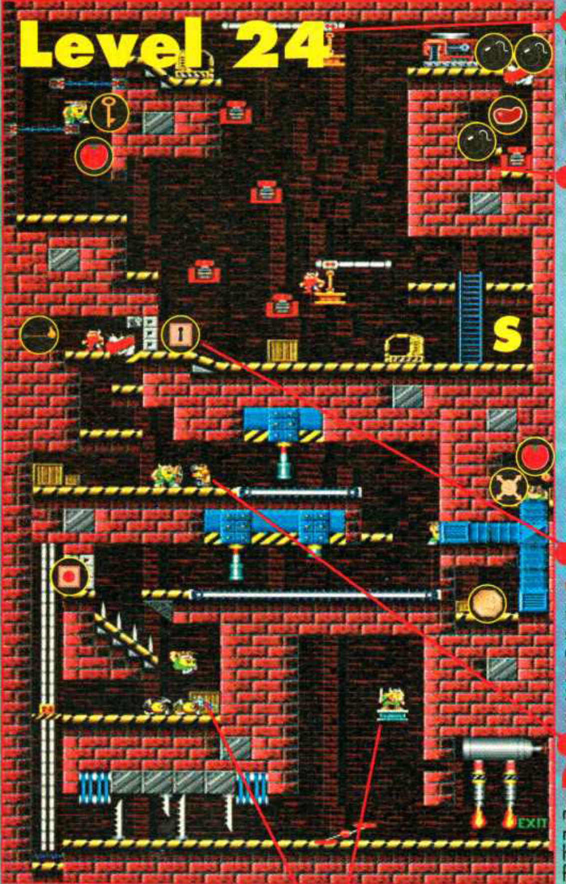
**5** O steigt hier in`s Führerhaus. Magnet nach links, Träger aufnehmen und durch`s Kraftfeld fallen lassen. E übernimmt den Träger und versenkt ihn versiert in der Versenkung.

**6** B mit dem Lift nach unten. Nach rechts zu E. Auf die Leiter, Pfeil nach rechts auf Knopf schießen, um Kraftfeld zu deaktivieren. O verläßt den Kran und springt links herunter. Alle Wikinger nach rechts zum Ausgang.

**4** E nach rechts in den Schacht und blauen Schlüssel nehmen. Von der Feder nach links in den Gang springen. Nach links und runter zum Schloß. Schlüssel reinstecken und nach links in`s Führerhaus gehen.



Und wieder mußt Du mit dem Kran Stahlträger versetzen, damit Deine Freunde zu entlegenen Orten gelangen können. Bei den Kolben ist Vorsicht geboten - Du stehst auf einem Transportband! Eine falsche Bewegung und es ist aus...




**1** E die Leiter hoch und nach links zum Träger springen. Nach links auf die Feder und hoch zum Kran. Mauer links durchbrechen, Träger nach rechts bewegen. Auf den Träger springen und nach rechts weiter. Nimm die Bomben und benutze eine an der rechten Wand.

**2** E fällt durch`s Loch, nimmt Steak und Bombe, springt mit der Feder nach oben und geht zurück zu den anderen. Nach rechts zum Kran. O die Leiter rauf und nach links.

**3** E bewegt Träger nach rechts. O geht nach links auf den Träger. E bewegt Träger nach links, O fällt nach links auf die Feder und springt bis zum oberen Kran weiter. O hebt den Schild und gleitet zwischen den Kraftfeldern zum roten Schlüssel. Runter zum roten Türschloß und Schlüssel einstecken.

**4** E nach links zu O. E durchbricht Mauer links. Feuerpfeil nehmen und Bombe oberhalb der nächsttieferen Plattform legen. Nach rechts und Pfeil an B geben. O springt herunter und setzt den Roboter fest. B folgt und tötet den Roboter.

**5** O hebt Schild und geht nach rechts. Nach rechts in den Querschacht gleiten und Nahrung und Smart Bomb nehmen. Weiter nach unten zum Schild. Zurück und nach links an den Kolben vorbei. Dann über die Stacheln nach unten gleiten und für die beiden Drehwesen eine Smart Bomb zünden.

**6** O nach links zum Lift und hoch. Knopf drücken. E und B gehen zu O. Alle mit dem Lift nach unten. B schießt auf die Sägen, mehrere Treffer erforderlich. B nach rechts auf die Wippe. E springt auf`s andere Ende. B auf die Plattform, durch die Lücke auf die roten Ventile schießen.

Wenn Baleog den Flugroboter oben rechts zerstört hat, wende ihn nach links und schieße durch die Lücke auf die Kette. Jetzt springt er nach links zur Smart Bomb. Nach links und mit der Smart Bomb das Drehwesen vernichten. Blauen Schlüssel nehmen. Alle zum Brennofen nach unten. Baleog schießt auf den Ofen, weiter zum Ausgang.




**1** E geht nach links und mit dem Lift nach oben. Springe in den Schacht hoch und nach links zur Fackel. Gehe zurück zum Startgebiet und entzünde mit Fackel den Brennofen rechts. Gehe nach links, die Leiter hoch und herüber zu diesem Kran.

**2** E nimmt mit dem Magneten den Block auf und versenkt ihn in der Maschine. Nimm die Werkzeuge und gehe zu den anderen Wikingern. Alle mit dem Lift nach oben.

**3** Benutze die Werkzeuge an der Maschine oben am Aufzugsschacht. B springt runter und nach rechts. B tötet Drehwesen mit Schwert. Nach rechts, zweites Drehwesen töten. O springt runter und durch den Schacht. O blockt Roboter rechts ab.

**4** B zu O und nach rechts. Nimmt und benutzt Feuerpfeil. Tötet Roboter. O nach rechts und Roboter abblocken, B folgt und tötet. Steak nehmen.

**5** Alle Wikinger hoch zur Wippe. B stellt sich drauf, E springt auf`s andere Ende. B springt über Federn zur schwebenden Plattform und schießt auf Flugroboter.



Dieser Level beinhaltet eine neue Transportmethode für unsere drei Musketiere. An den Pumpen kannst Du einen Wikinger aufblasen, so daß er für kurze Zeit schweben kann. Aber hier gibt`s extraviele Stacheln. Bei Berührung geht die Puste aus!




**1** O nach rechts, Pumpe benutzen, zum nächsten Vorsprung rechts hochschweben und Monster in Schach halten. B folgt und tötet. O hebt den Schild hoch und benutzt Pumpe, wenn die Plattform sinkt.

**2** Schwebe zum roten Schlüssel hoch, laß die Luft raus, kurz bevor Du an die Stacheln gerätst. Gleite zurück zur Pumpe, schwebe hoch zum Türschloß, Schlüssel reinstecken und weiter nach rechts zum blauen Schlüssel.

**3** O gleitet nach links und herunter zum blauen Türschloß. Schlüssel reinstecken und Pumpe benutzen. Zur nächsten Pumpe hoch und weiter zum Schalter. Schalter betätigen, schnell Luft ablassen und nach rechts auf die Plattform gleiten. Hoch zum gelben Schlüssel.

**4** B zu O und nach rechts. Nimmt und benutzt Feuerpfeil. Tötet Roboter. O nach rechts und Roboter abblocken, B folgt und tötet. Steak nehmen.

**5** E und B benutzen Pumpen und Plattformen, um zu O zu gelangen. B geht nach rehts, benutzt Pumpe und schwebt zum Schloß hoch. Schieße lnks auf die roten Ventile. Nach links, Monster töten und roen Schlüssel nehmen. Schlüssel in`s Schloß stecken. O und E folgen B.

**6** O gibt Bombe an E. E springt auf schwebende Plattform und legt an dieser Mauer eine Bombe. Nach links zum Aufpumpen und hoch zum Knopfdrücken. Nimm den blauen Schlüssel. Alle Wikinger zur unteren rechten Pumpe. Zur Plattform hochschweben. E benutzt blauen Schlüssel. Alle zum Ausgang.



## Level 27

Einer der größeren Levels, aber dafür relativ schnell abzuhaken. Drei Geheimräume gibt`s zu entdecken. Ich empfehle, den letzten zu vergessen - der wird nämlich von einem Säurespucker bewacht!

**1** O hebt Schild und in den rechten Schacht. B nach rechts, Leiter rauf, nach links und auf die Plattform. Hoch und zwischen erster und zweiter Zielscheibe rechts in den versteckten Raum gehen. Monster töten, Feuerpfeil nehmen.

**2** B links zur Plattform, alle Zielscheiben treffen und oben nach rechts in den Gang. Monster töten, Bombe und roten Schlüssel nehmen. Zurück zum Start und Schlüssel in`s Schloß. O gleitet über Stacheln nach rechts zu dieser Leiter. Dann über Plattform nach rechts zur nächsten Leiter und weiter zum Türschloß.

**3** B nach links in den Schacht, Bombe legen, weiter runter, Zielscheibe treffen. Weiter runter, Monster töten, Kette schießen. Schräg rechts zum Vorsprung runter, dann schräg links runter. Teleporter benutzen. Rechts zur Leiter, zur Feder, zu O.

**4** Erik nach rechts zu Transportbändern. Zum Plateau rechts oben hoch, blauen Schlüssel nehmen. Nach rechts runter, zum Geheimgang, Schild nehmen.

**5** E geht hierhin. Mit Luftblase nach rechts unten weiter. Geheimraum lieber nicht betreten. Nach rechts zu Plattform neben Leiter.

**6** E springt nach rechts weiter zu Vorsprung über Ausgang. Runter, Schlüssel in`s Schloß, alle Wikinger zum Ausgang.

## Level 28

Laß Dich vom Anblick dieses zuckersüßen Levels nicht täuschen. Der Abschnitt ist hart und gefährlich. Mit Schaltern kannst Du Plattformen steuern, auf denen die Wikinger über breite Stachelfelder gelangen. Aber ein falscher Schalter, und sie sterben den Stacheltod!

**1** E nach rechts auf Feder und hoch zu den Schaltern. B und O nach links, ganz hoch und rechts. E mittleren Schalter drücken. B und O nach rechts zum Ende des Plateaus. E linken Schalter drücken. B und O nach rechts zum Plateau. E mittleren Schalter drücken.

**2** O gleitet nach rechts, Nahrung und Bomben nehmen. Monster in Schach halten, B folgt und tötet. E nach rechts auf Plattform runter. Nach unten, nach rechts springen und blauen Schlüssel nehmen. Nach rechts zu Schaltern springen. Linken und rechten Schalter betätigen. B und O nach rechts an die Kante der Plattform. E mittleren Schalter drücken, nach rechts, zur Feder, weiter nach rechts oben springen.

**3** O und B nach rechts und runter. O legt Bombe auf grüne Blöcke. Schild hochheben und runter, Knopf drücken, nach rechts über Stacheln gleiten. B nach rechts zu den Schaltern.

**4** B betätigt mittleren und rechten Schalter. E nach rechts an die Kante. B drückt rechten Schalter. E nach rechts an die Kante. B drückt linken Schalter. E rechts hoch zum Lift und runter zu B.

**5** B rechts zum Lift und nach unten. O nach rechts und zum Lift gleiten. Mit Lift nach oben und rechts. Durch die Kraftfelder nach unten gleiten. Roten Schlüssel nehmen, Knopf drücken.

**6** E mit Lift runter und blauen Schlüssel an O geben. O nach links in Luftblase. Hochschweben, blauen und roten Schlüssel in Schlösser stecken. Alle Wikinger zu O und zum Ausgang.



## Level 29

Noch mehr Stacheln und Ballonzauber! Der Ausgang wird durch eine Mauer verdeckt, die sich nur beseitigen läßt, wenn jeder der drei Wikinger einen Schlüssel für die Schlösser gefunden hat. Alle Teleporter bringen Dich zum Ausgang, aber es gibt kein Zurück! Benutze sie erst, wenn Du die Schlüssel gefunden hast.

**1** E nach rechts über die Stacheln zur Feder, weiter über die Federn zum Wasserfall. Hoch springen zum oberen Transportband, dabei die Kugeln meiden. Nach links über die Stacheln auf dieses lange Transportband hier.

**2** E springt über die Plattformen nach unten zum Transportband. Über die Stacheln zum roten Schlüssel rechts. Zurück über die Stacheln und über den Abgrund zum Teleporter.

**3** B nach links zur beweglichen Plattform. Durch die Lücke auf Zielscheibe schießen. Nach links über die Federn hoch zur Nahrung. Nach rechts und hoch, Monster töten. Links zur beweglichen Plattform und auf die Zielscheiben schießen.

**4** B nimmt blauen Schlüssel und benutzt Teleporter. Nach rechts, Monster töten und blauen Schlüssel in`s Schlüsselloch stecken. Jetzt benutzt E Teleporter und steckt roten Schlüssel in`s Schloß.

**5** O hebt Schild und gleitet nach rechts über die Stacheln. Zu dieser Pumpe gleiten und Pumpe benutzen. Hoch und nach rechts schweben, kurz vor Berührung der Stacheln Luft ablassen. Mit Pumpen und Federn weiter nach rechts zum Schlüssel. Teleporter benutzen, Schlüssel in`s Schloß und alle zum Ausgang.

## Level 30

Wenn Baleog die Zielscheibe getroffen hat, steigt Olaf die Leiter runter und hält das kleine Monster in Schach. Baleog folgt und tötet es. Erik springt nach links in den tiefen Schacht, fällt auf die Feder und springt über die Plattformen zum Teleporter hoch. Olaf steigt die Leiter runter und geht nach rechts zur Wand. Gib ihm den blauen Schlüssel, und er öffnet das Tor zum Ausgang.

**1** B nach links und auf`s Transportband. Schieße auf die Zielscheibe. Weiter nach links unten zum blauen Schlüssel. O folgt, geht nach rechts und wehrt das Phantom ab. B tötet, E folgt. B gibt Schlüssel an E. E benutzt Teleporter und geht nach rechts am Schloß vorbei.

**2** E läuft nach rechts, springt hoch und nach links auf den Vorsprung hier. Weiter nach rechts hoch und zur Leiter runter. Die Leiter hinab und Teleporter benutzen. Nach rechts und die Leiter hoch zum roten Schlüssel.

**3** E zurück in den Teleporter. Auf die Leiter springen und nach oben klettern. Nach links drücken und zur nächsten Leiter. Mit den beweglichen Plattformen zum Plateau oben links. Nach links und in den Teleporter. Nach rechts zu den Schlössern. Benutze blauen und roten Schlüssel.

**4** E nimmt den gelben Schlüssel. Nach links steuern und auf die Feder springen. Zum Schlüsselloch fallen. O benutzt Teleporter, geht nach rechts und hebt Schild an. B benutzt Teleporter, geht rechts zur Feder, springt und landet auf Schild. O trägt B nach rechts, B steigt auf das Plateau. E gibt gelben Schlüssel an O.

**5** O nach links und Schlüssel in`s Schloß. An den Stacheln entlang nach unten gleiten und zu dieser Feder. Zur Leiter hochspringen. Die nächste Leiter hoch, Schild runter und nach rechts schauen. B nach rechts, durch den Schacht auf die Feder und nach rechts in den Gang. Auf Blöcke und Zielscheibe schießen.

# Level 31

Hier kannst Du als Ballon quer durch den ganzen Level schweben. Hüte Dich vor den Stacheln, den Schoko-Becken und den Baleog-Phantomen! Diese Erscheinungen können, wie der echte Baleog, Pfeile abschießen. Olaf muß sie abblocken, bis Baleog einschreiten und dem Spuk ein Ende machen kann.

**1** O hebt den Schild und alle Wikinger nach links über die Blasen zu dieser Feder. Stoße Dich von der oberen Wand ab und drücke den Knopf. O senkt den Schild und blockt das Phantom ab. B folgt und tötet. O hebt Schild wieder an.

**2** Alle nach links zu dieser Pumpe. Zur nächsten Pumpe hochschweben. B benutzt Pumpe, schwebt hoch und nach rechts. Nach rechts und auf Ziel schießen. O steigt hoch zu Nahrung und Schild. Luft ablassen und nach rechts gleiten. Runter zur Pumpe.

**3** O gleitet rechts über die Stacheln zum roten Schlüssel, dann links auf das Plateau. Wieder hoch zum roten Schloß hier und Schlüssel in`s Schlüsselloch stecken. E folgt O.

**4** E benutzt Pumpe und steigt zu B, springt hoch, nimmt blauen Schlüssel und Bombe. Schlüssel in`s Schloß stecken. Nach rechts springen, Pumpe benutzen und zu diesem Block hoch. Block nach links hinabschieben, und weiter runter zum gelben Schlüssel.

**5** E benutzt Pumpe und steigt zum gelben Schlüsselloch. Schlüssel in`s Schloß. Nach links runter zur Pumpe, aufblasen und hoch zur Feder. Auf den Überhang springen. O folgt E und senkt den Schild. B folgt.

**6** B schießt auf Ziel links. Alle Wikinger aufblasen und zur Feder hoch. Luft ablassen und nach links auf die bewegliche Plattform. Zur nächsten Plattform und nach links zum Plateau. O blockt Phantom in der Grube, B folgt und tötet. E folgt, benutzt Pumpe und schwebt nach links durch die Stacheln. Roten Schlüssel nehmen, Luft ablassen, die anderen folgen.

**7** O nach rechts, wehrt Phantom ab, B folgt und tötet. E nach rechts zum roten Schloß und Schlüssel reinstecken. Alle Wikinger nach unten. Mit Pumpe nach links und zum Ausgang.

Sobald Olaf oben angekommen ist und den Kugelhagel abblockt, kann Baleog folgen und mit einer Smart Bomb den merkwürdigen Alien rechts vernichten. Baleog schwebt nach rechts, drückt den Knopf und läßt auf halbem Wege Luft ab. Alle Wikinger zum Ausgang.






**1** E und O benutzen Pumpe und fliegen nach links hoch zur nächsten Pumpe. E aufblasen und nach rechts hoch gegen die Wand in den Geheimgang. Bomben nehmen. Zurück zur Pumpe und dann zur Leiter hoch.

**2** E geht von der Leiter links runter, drückt Schalter, nimmt Bombe und hoch zur Nahrung. Nach links rüberspringen und an der Mauer Bombe legen. Dann links und runter. Hoch-springen und Schalter betätigen. Nach rechts zum unteren Schalter und warten.

**3** O hebt Schild an, benutzt Pumpe und schwebt nach links. Der Ventilator drückt ihn nach unten. Nach links zur Pumpe. Aufblasen und hoch zum roten Schlüssel. Heruntergleiten zum unteren Ventilator. E drückt Schalter. O bläst sich auf und drückt Schalter.

**4** O schwebt nach rechts zu B. O weiter nach rechts, aufblasen und rechts hoch zum roten Schloß. Schlüssel in`s Schloß. Nach rechts herabgleiten zum Geheimgang. Gegenstände mitnehmen und zurück zu B.

**5** B und O benutzen Pumpe und steigen hoch und rechts zur nächsten Pumpe. O steigt auf bewegliche Plattform und blockt Phantom. B folgt, schießt auf`s Ziel und tötet das Phantom. O nach rechts, Schild hoch und aufblasen. Blauen Schlüssel nehmen und kurz vor den Stacheln Luft ablassen.

**6** O und B zurück zur Pumpe oberhalb des Starts. O benutzt Pumpe, hebt Schild hoch, steigt zum Schloß, steckt blauen Schlüssel in`s Schloß, schwebt nach links und über die Federn nach oben. Am Rand des Plateaus den Kugelspucker abwehren.

**3** B schießt nach rechts durch die Lücke auf die Steine. Hochsteigen zum Transportband und auf Zielscheibe schießen. Runter und Arm-Alien töten. Nach rechts und Ketten zerschießen.

**2** O drückt Schalter und nach links zur Mauer. E steht auf Wippe, gibt Smart Bomb an B. E zu O und Mauer zerstören. O stützt Mauer mit Schild. B nach links, Arm-Alien mit der Smart Bomb zerstören. An der Pumpe aufblasen und hoch zu dieser Pumpe.

**1** E läuft nach rechts, zerstört die Mauer und nimmt Feuerpfeil. O auf die Wippe, E springt auf's andere Ende. O nach links hoch auf den Vorsprung, Schild nach oben. E springt vom Schild zur Smart Bomb. E und O zurück zur Wippe. O wieder hoch katapultieren. O gleitet nach links zum Schalter.

**4** B zurück zur Wippe und zum Knopf runter. Nach rechts. O folgt und drückt den Knopf. E drückt den Schalter und geht nach unten links, die Bombe holen. Aufpumpen und hoch zum blauen Schlüssel. Bombe an der Mauer zünden.

**5** E zurück nach unten, nach rechts und über die Federn hoch zum roten Schlüssel. Dann weiter hoch zum Schloß und Schlüssel reinstecken. Block nach rechts schieben. O senkt Schild, geht nach rechts und blockt Phantom ab. B folgt und tötet. Alle zum Teleporter.



## Level 33

Im zweiten Teil dieses Levels wird`s ein bißchen knifflig. Während der Lift abwärts fährt, muß Baleog das Ziel links treffen, Erik muß nach rechts in den Gang und hoch zum Schlüssel, runter zur Feder, nach links und den Schlüssel in`s Schloß stecken, wieder auf den Lift springen, während Baleog auf`s nächste Ziel schießt. Alles klar?!

**6** Nach rechts zum Abgrund und auf die Plattform. B dreht sich nach links, O hebt Schild, E geht nach rechts und drückt Knopf. Auf die Plattform warten und ab nach unten.

**5** E steckt Schlüssel in`s Schloß, an den Stromfeldern vorbei (warten, bis sie unterbrechen), zur Mauer springen und Bombe legen. Runter in den Schacht und Knopf drücken. Nach rechts in den Teleporter. Bombe nehmen, durch Geheimpassage nach rechts und in den Teleporter.

**4** E die Leiter runter zum gelben Schlüssel. Leiter hoch und nach links in diese Region. Mit der beweglichen Plattform zum Schloß nach links.

**2** O in Teleporter und blauen Schlüssel in`s Schloß stecken. Schild senken. E springt über den Abgrund und über die Federn nach rechts zur Bombe. Den Schacht runter und nach rechts zur Leiter. Die Leiter runterklettern.



## Level 34

Nachdem Erik aus dem Geheimraum teleportiert wurde, gehe nach rechts und warte auf die schwebenden Plattformen. Springe auf die Plattformen und zünde oben links eine Bombe. Nach rechts zum Teleporter und warten. Baleog geht in den Teleporter und fährt dann mit dem Lift hoch, schießt auf die Ziele und einen Pfeil nach rechts durch die Lücke. Schalte auf Erik um, und das Bild folgt dem Pfeil zum Knopf. Erik in den Teleporter. Olaf nach rechts in den Teleporter, dann nach rechts und Schild heben. Erik springt vom Schild zu den Pfeilen. Hoch zum blauen Schlüssel und in den Teleporter. Olaf nimmt roten Schlüssel links, läßt die Nahrung liegen und teleportiert. Alle treffen sich bei den Schlössern am Ausgang und stecken die Schlüssel rein.

**3** B und O nach rechts und mit dem Lift nach unten. O blockt Alien links ab, B tötet ihn (den Alien!). Smart Bomb nehmen, nach rechts und Pfeil durch Lücke zum Ziel bei E schießen. Wähle mit "L"-Knopf E an.

**1** O hebt den Schild und gleitet zwischen Laserstrahlen nach unten. Bombe nehmen und in den Teleporter. Runter gleiten, Bombe auf Computer werfen und nach links gleiten. Runter, am zerstörten Computer vorbei und blauen Schlüssel nehmen.

# JETZT ABONNIEREN!



## DU HAST EINEN MEGA-CD. ABER DU HAST EIN PROBLEM: DU WEISST NICHT, WELCHE SPIELE DU KAUFEN SOLLST.

**Da können wir Dir helfen. Probiere die Spiele einfach aus, bevor Du auch nur einen Pfennig dafür ausgibst. Mit unserem einzigartigen Mega CD-Abo. Dann bekommst Du nicht nur Sega Pro, sondern mit jedem Heft auch die Demo Version eines der neuesten Spiele. Also ran! Abo bestellen, für zwölf Monate.**

## SEGA PRO ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle SEGA PRO mit Mega CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM120,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 140,- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

VORNAME/NAME

..............................................................

STRASSE/HAUSNUMMER

..............................................................

PLZ/ORT

..............................................................

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

..............................................................

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **SEGA PRO , Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau** , widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

..............................................................

Ich bezahle mein Abo

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

..............................................................

BLZ

..............................................................

GELDINSTITUT/ORT

..............................................................

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

..............................................................

☐ per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

SEGA PRO
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

# Im nächsten Monat!

**Sonic Drift, Battlecorps, Soulstar , Urban Strike, Chuck Rally, Bubsy II, Itchy and Scratchy und Micro Machines 2!**




**SEGAPRO NUMMER 8/94 – AB 29. JULI!**

**KAUF DIR SEGA PRO ODER SCHÄME DICH!**